

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK SISWA
KELAS X PADA KOMPETENSI MENGOLAH *SOUP* KONTINENTAL DI
SMK N 2 GODEAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik

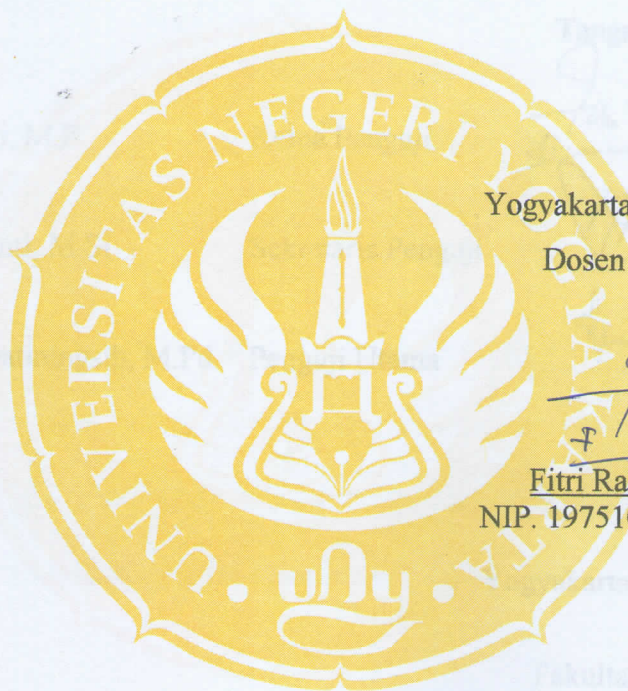


Disusun Oleh :
Fiskha Ayuningrum
NIM. 08511241026

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental di SMK N 2 Godean ”** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, September 2012

Dosen Pembimbing

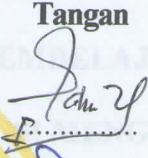


Fitri Rahmawati, M.P

NIP. 19751010 200112 2 002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS X PADA KOMPETENSI MENGOLAH SOUP KONTINENTAL DI SMK N 2 GODEAN**” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 September dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Teknik.

Dewan Penguji:

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Fitri Rahmawati, M.P	Ketua Penguji		27 Sept. '12
2. Sutriyati Purwanti, M.Si	Sekretaris Penguji		27 Sept '12
3. Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd	Penguji Utama		27 Sept '12

Yogyakarta, Oktober 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fiskha Ayuningrum

NIM : 08511241026

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga

Fakultas : Teknik

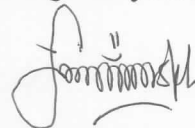
Judul Tugas Akhir :

**“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK
SISWA KELAS X PADA KOMPETENSI MENGOLAH SOUP
KONTINENTAL DI SMK N 2 GODEAN”**

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, September 2012

Yang Menyatakan,



Fiskha Ayuningrum
NIM. 08511241026

PERSEMBAHAN

“Allah SWT, Penuntun kebenaran”

“Ibu tercinta yang selalu memberikan doa untuk ku”

“Alm. Bapak tersayang yang mengajari untuk selalu kuat”

“Kakakku Ario, adikku Frida terimakasih atas bantuan, doa dan semangat yang diberikan”

“Diri-Ku sendiri : yang selalu berusaha untuk mengalahkan malas”

“Calon Suamiku : Semoga kita segera dipersatukan”

“Sahabat terbaik : Nidaa doaku selalu untukmu yung ”

“Sahabat kepompong : Resty, Tian, Qi-qi sukses selalu untuk kita”

“Teman-teman di Laskar Sedekah : (Mas Ud, Mas Ek, Mas Ikin,

Mas Ron, Mas Wis, Mas Arfi, Mas Din, Mas Nde, Mas Dan,

Buyung, Imam, Dias, Nidaa, Mba Nop, Mba Sin, Mba Ett, dan

yg tdk bisa disebutkan satu persatu) dengan bersedekah maka

kita bermental kaya, dengan sedekah skripsi lancar”

“Mba Mei, Mba Fitri, Mba Bian, Oti, Lina, Dhani, Dedy thanks for all”

“Almamaterku”

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap “

(QS.94:6-8)

Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Alloh apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

*Setiap ada niat, kemauan, dan usaha bersama dengan Bismillah.
Disitu pasti ada jalan.*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK SISWA KELAS X PADA KOMPETENSI MENGOLAH *SOUP* KONTINENTAL DI SMK N 2 GODEAN

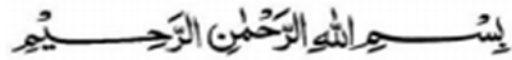
**Oleh :
Fiskha Ayuningrum
08511241026**

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan media video pembelajaran untuk kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental dengan menggunakan media video pembelajaran, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran pada kelas X di SMK N 2 Godean. (2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran untuk kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental di SMK N 2 Godean sehingga layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

Desain penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research&development*). Penelitian pengembangan ini adalah pengembangan dengan 3 langkah yaitu: (1) *planning* : menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan. (2) *design* : membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, dan mempersiapkan skrip. (3) *development* : memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan revisi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) dihasilkannya media video pembelajaran Mengolah *Soup* Kontinental dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik. (2) hasil pengujian kelayakan dari peserta didik kelas X SMK N 2 Godean meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran Mengolah *Soup* Kontinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang memberikan Rahmat, Hidayah, dan kemudahan Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Teknik Boga di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya proposal skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rachmat Wahab, M.Pd, MA selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
4. Sutriyati Purwanti, M.Si Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
5. Fitri Rahmawati, M.P selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi
6. Seluruh pihak yang turut serta membantu dalam penyelesaian proposal skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Harapan penulis dari penelitian ini dapat menjadi sebuah masukan sekaligus pemikiran yang dapat ditindak lanjuti oleh penentu kebijakan dalam dunia pendidikan agar dapat memberikan motivasi kepada para pendidik khususnya guru supaya dapat mengembangkan potensinya sebagai seorang peneliti pendidikan, semoga bermanfaat.

Wassalamu 'alaikum. Wr. Wb

Yogyakarta, September 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan	8
F. Manfaat	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Pembelajaran	10
a. Pengertian Pembelajaran	10
b. Komponen Pembelajaran	11
2. Video Pembelajaran	21
a. Pengertian Video Pembelajaran.....	21
b. Tujuan	22
c. Karakteristik Media Video Pembelajaran	22

d. Keuntungan Media Video	24
e. Kriteria Multimedia Interaktif	24
f. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran	26
g. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran	28
3. Program Keahlian Jasa Boga	32
a. Pengertian Makanan Kontinental	32
b. Soup	32
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berfikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	40
B. Jenis Penelitian	40
C. Subjek Penelitian	42
1. Populasi	43
2. Sampel	43
D. Prosedur penelitian	45
E. Metode Pengambilan Data	48
F. Instrumen Penelitian	49
G. Validasi dan Revisi	55
H. Uji Coba Instrumen	55
I. Uji Validitas	55
J. Pengujian Reliabilitas Instrumen	56
K. Teknik Analisis Data	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil	
1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Kompetensi Mengolah <i>Soup</i> Kontinental	61
a. <i>Planning</i>	61
b. <i>Design</i>	63
c. <i>Development</i>	66
d. Revisi Video Pembelajaran Mengolah <i>Soup</i> Kontinental..	68

e. Validasi Video Pembelajaran Mengolah <i>Soup</i> Kontinental	69
f. Uji Coba Pada Peserta Didik	71
2. Tingkat Kelayakan Video Mengolah <i>Soup</i> Kontinental	72
a. Aspek Materi	72
b. Aspek Media Pembelajaran	73
c. Aspek Luaran/ <i>output</i>	75
d. Keseluruhan Aspek	76
B. PEMBAHASAN	
1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Kompetensi Mengolah <i>Soup</i> Kontinental	78
a. Pengembangan Media	80
b. Revisi Video Pembelajaran Mengolah <i>Soup</i> Kontinental..	83
c. Validasi Video Pembelajaran Mengolah <i>Soup</i> Kontinental	83
d. Uji Coba Pada Peserta Didik	84
2. Tingkat Kelayakan Video Mengolah <i>Soup</i> Kontinental	84
a. Aspek Materi	84
b. Aspek Media Pembelajaran	85
c. Aspek Luaran/ <i>output</i>	85
d. Keseluruhan Aspek	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN	86
B. SARAN	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	90

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran	16
Gambar 2. Kerangka Berfikir Peneliti	38
Gambar 3. Skema Prosedur Penelitian Media Video <i>Soup</i> Kontinental..	45
Gambar 4. <i>Flowchart</i> Pengembangan Video Pembelajaran	64
Gambar 5. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Aspek Materi	73
Gambar 6. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Aspek Media Pembelajaran	74
Gambar 7. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Aspek Luaran/Output	76
Gambar 8. Frekuensi Relatif Kelayakan Video Berdasarkan Keseluruhan Aspek	77

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Jumlah Populasi Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga SMK N 2 Godean	43
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Media Pembelajaran	50
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Materi	52
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Guru	53
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Ditinjau Dari Penilaian Siswa	54
Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi	57
Tabel 7. Kategori Skala Likert	59
Tabel 8. Konversi Skor Ke Nilai Pada Skala 4	60
Tabel 9. Revisi Dari Ahli Materi	68
Tabel 10. Revisi Dari Ahli Media Pembelajaran	69
Tabel 11. Kelayakan Media Video Pembelajaran Ditinjau Dari Ahli Materi	70
Tabel 12. Kelayakan Media Video Pembelajaran Ditinjau Dari Ahli Media Pembelajaran	71
Tabel 13. Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Materi	72
Tabel 14. Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Media	74
Tabel 15. Hasil Perhitungan Pada Aspek Relevansi Output	75
Tabel 16. Hasil Perhitungan Pada Keseluruhan Aspek	77

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan selain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) bagi peserta didik yang ingin mendapat keahlian dalam suatu bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab I Ayat 1 Pasal 3, bahwa “Pendidikan Menengah Kujuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu” (Kurikulum SMK:2006). Berdasarkan pernyataan tersebut

jelas bahwa sekolah menengah kejuruan memfokuskan pada suatu program keahlian atau program pendidikan tertentu.

Pembaharuan sistem pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, relevansi pendidikan, dan perubahan kurikulum mutlak diperlukan agar perkembangan pendidikan dapat mengikuti perkembangan jaman. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum yang berorientasi pada serangkaian pengalaman belajar yang harus dicapai oleh peserta didik. Pada kurikulum KTSP peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan. Dalam kurikulum tersebut mengolah dan menyajikan makanan kontinental, mengolah dan menyajikan makanan oriental, pengolahan kue roti kontinental dan oriental, mengelola usaha jasa boga, dan mengorganisir operasi pelayanan makanan dan minuman di restoran merupakan mata diklat yang diajarkan di SMK jurusan tata boga.

Mata diklat mengolah makanan kontinental adalah salah satu materi yang terdapat dalam bidang keahlian tata boga di SMK N 2 Godean yang didalamnya terdapat kompetensi mengolah dan menyajikan *soup* kontinental. Dalam dunia industri perhotelan mengolah dan menyajikan *soup* kontinental merupakan satu rangkaian yang terdapat dalam perjamuan makan kontinental. Mata diklat ini menjadi penting untuk dipelajari dikarenakan mengolah dan menyajikan *soup* kontinental merupakan bekal utama siswa untuk dapat masuk dalam dunia industri perhotelan. Selain itu dalam dunia usaha misalnya *catering*, *soup* merupakan menu yang selalu dihidangkan dalam *event* pernikahan, hal ini dapat menjadikan

mengolah dan menyajikan *soup* kontinental sebagai mata diklat pengembangan diri untuk masuk dalam dunia usaha

Berdasarkan pengamatan selama Praktek Pengalaman Lapangan dan observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas X Boga SMK N 2 Godean nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pengolahan makanan kontinental. Disamping itu diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa pada mata diklat pengolahan makanan kontinental masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan dalam tiga kelas bahwa hampir 26% dari siswa kelas X tidak mampu mencapai nilai ketuntasan belajar minimal 75. Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila dikelas tersebut terdapat minimal 85% siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan. Sedangkan dari hasil persentase didapat bahwa hanya 74% saja siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan kriteria. Alasan ini menguatkan mengapa penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Godean. Berdasarkan observasi di SMK N 2 Godean proses belajar mengajar pada mata diklat mengolah makanan kontinental masih sepenuhnya dengan bimbingan guru, misalnya : guru menjelaskan tahap demi tahap proses pembuatan, bila tidak dibimbing oleh guru siswa sering kali tidak melakukan semua tahapan proses yang dibutuhkan atau salah dalam menentukan potongan sayuran yang digunakan, kecuali bagi mereka yang dapat dengan cepat memahami.

Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya terbatas pada *text book* atau

power point dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk pembelajaran produktif sendiri media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses memasak dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Hasil belajar peserta didik pada mata diklat yang dipelajari merupakan persiapan mengikuti mata diklat berikutnya. Keberhasilan peserta didik menempuh setiap bidang mata diklat merupakan bekal mewujudkan keahlian yang dimilikinya. Pemahaman akan kompetensi mengolah dan menyajikan *soup* kontinental menjadi hal yang perlu diperhatikan guna tercapai keberhasilan tujuan pembelajaran, tidak hanya pada hasil belajar saja. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan peserta didik memahami isi, maksud dan pesan yang diberikan oleh mata diklat tersebut.

Jelas dikatakan di atas bahwa kesiapan perangkat pembelajaran baik pembelajaran adaptif maupun produktif harus benar-benar dilakukan oleh guru sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Dalam mencapai tujuannya tersebut guru menggunakan metodologi pengajaran dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan model atau metode pembelajaran dan media bantu, media bantu

dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video, media berbasis komputer dan lainnya.

Di dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu pada kompetensi mengolah dan menyajikan *soup* kontinental diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses pengolahan suatu makanan.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata diklat mengolah dan menyajikan *soup* kontinental merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses pengolahan *soup* kontinental yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 1119) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan

gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Diklat Mengolah *Soup* Kontinental Di SMK N 2 Godean. Selain itu, penggunaan media video pembelajaran pada mata diklat Mengolah *Soup* Kontinental di SMK dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran mata diklat Mengolah dan Menyajikan *Soup* Kontinental.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata diklat Mengolah Makanan Kontinental. Data rerata yang didapat menunjukkan 9 siswa (25%) tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.
2. Penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada modul dan power point sehingga peserta didik kurang aktif. Kurang aktifnya peserta didik ini dikarenakan modul dan power point tidak mampu menampilkan gambar tiga dimensi yang dapat memperjelas sebuah proses memasak. Maka dibutuhkan media pembelajaran berupa video.
3. Di SMK N 2 Godean belum terdapat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental. Media pembelajaran berupa video dapat memvisualisasikan teori maupun praktik dalam Mengolah *Soup* Kontinental sehingga baik apabila diterapkan dalam pelajaran pratik, namun video pembelajaran Mengolah *Soup* Kontinental belum banyak dikembangkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut

maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan kelayakan media video pembelajaran untuk kompetensi mengolah *soup* kontinental.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran pada kompetensi mengolah *soup* kontinental di SMK N 2 Godean?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran untuk kompetensi mengolah *soup* kontinental dilihat dari hasil pengujian pada peserta didik?

E. Tujuan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Membuat pengembangan media video pembelajaran untuk kompetensi mengolah *soup* kontinental dengan menggunakan media video pembelajaran, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran untuk kompetensi mengolah *soup* kontinental di SMK N 2 Godean sehingga layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.

F. Manfaat

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran khususnya mengolah *soup* kontinental dan memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

2. Secara Praktis

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi mata diklat mengolah *soup* kontinental untuk siswa SMK N 2 Godean.
 - b. Sebagai alat bantu mengajar mata diklat mengolah *soup* kontinental di SMK N 2 Godean.
 - c. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.
- ### **3. Bagi peneliti**
- a. Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental.
 - b. Dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2003:54) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Akmad Rohani dan Abu Ahmadi (1991:1) pembelajaran merupakan aktivitas yang sistematis dan terdapat komponen-komponen dimana masing-masing komponen pembelajaran tersebut, tidak bersifat terpisah tetapi harus berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer dan berkesinambungan, sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan, sebab berhasil tidaknya pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar seseorang terjadi setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar pada hakekatnya adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru yang menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik di sekolah. Belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses pengaturan yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian proses belajar mengajar dan pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional

yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berkaitan satu sama lain untuk membuat peserta didik aktif dalam rangka mencapai tujuan peningkatan pengetahuan dan kemampuan siswa.

Tujuan pokok dalam pembelajaran di sekolah secara operasional adalah membelajarkan siswa agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap berdiri sendiri. Hal-hal pokok yang seharusnya menjadi pengalaman siswa adalah berupa cara-cara penting untuk memproses atau memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang menjadi kebutuhannya.

b. Komponen Pembelajaran

Setiap proses interaksi belajar mengajar selalu ditandai dengan adanya sejumlah unsur, dan unsur dalam pembelajaran tersebut biasa disebut dengan komponen pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2004:77) proses pembelajaran merupakan satu sistem artinya keseluruhan yang terjadi dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dan dengan keseluruhan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Nana Sudjana (2007 : 57) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran mempunyai faktor-faktor yang harus diperhatikan meliputi faktor manusia (fasilitator dan warga belajar), faktor tujuan pembelajaran, faktor bahan ajar, faktor waktu belajar, faktor sarana serta alat bantu pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2003 : 77) komponen-komponen pokok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik (siswa), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat, media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa berlangsungnya proses pembelajaran tidak lepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, guru, siswa, metode, media/ alat pendidikan, situasi lingkungan belajar dan evaluasi. Yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah komponen pembelajaran menurut pendapat Soetomo (2003:11) komponen-komponen pembelajaran tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen paling penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman dan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran.

Tujuan pembelajaran merupakan perangkat kegiatan belajar mengajar yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang disebut tujuan instruksional. Menurut B. Suryo Subroto (2002 : 15) tujuan instruksional adalah rumusan secara terperinci tentang apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah mengakhiri kegiatan instruksional yang bersangkutan dengan keberhasilan. Sedangkan menurut Bloom (2003) tujuan pembelajaran mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, psikomotor. Aspek kognitif meliputi pengenalan, pengetahuan, pemahaman analisa, sintesa dan evaluasi. Aspek afektif meliputi

sikap, perasaan, emosi, dan karakteristik moral yang merupakan aspek psikologis peserta didik. Sedangkan aspek psikomotor adalah penguasaan keterampilan dengan didukung oleh keutuhan anggota badan yang akan terlibat dalam berbagai jenis kegiatan. Aspek psikomotor meliputi persepsi, kesiapan, kemandirian, imitasi, keterampilan dan adaptasi.

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus diterapkan dalam proses pengajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pengajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pengalaman dalam kegiatan belajar. Isi tujuan pengajaran pada hakikatnya adalah hasil belajar yang diharapkan.

2) Bahan/ Materi Pembelajaran

Bahan pembelajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai 2010: 1). Menurut Uzer Usman, dan Lilis S. (1993 : 39) analisis materi pelajaran merupakan penguraian dari pokok bahasan kedalam bagian-bagian atau mata pelajaran dengan penelaah serta menghubungkan antara bagian untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman secara keseluruhan. Bahan pelajaran pada hakikatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan pada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa bahan pelajaran merupakan pokok bahasan dan uraian dari ilmu pengetahuan yang terdapat

dalam kurikulum yang harus disampaikan guru kepada peserta didik pada waktu pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan. Berhasil atau tidaknya materi pembelajaran diterima oleh siswa salah satunya ditentukan oleh guru. Guru sebagai pengajar hendaknya harus dapat memilih materi mana yang akan diajarkan dan materi yang tidak perlu diajarkan, serta guru harus menguasai materi pembelajaran tersebut.

Menurut R. Ibrahim (1993:17), materi pelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menunjang tercapainya tujuan instruksional
- b) Sesuai dengan tingkat pendidikan dan pengembangan siswa pada umumnya
- c) Terorganisasi secara sistematis dan berkesinambungan
- d) Mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual.

3) Metode Pembelajaran

Menurut Ahmad Rohani, H.M dan Abu Ahmadi (1991 : 11) metode adalah suatu cara kerja yang sistematis dan umum, sedangkan metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam menyediakan hubungan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran (Nana Sudjana, 2007 : 76). Sukardi (2008 : 47) mengemukakan metode mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu yang masing-masing jenis bercorak khas dan semuanya berguna untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dikemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Jenis-jenis metode pengajaran menurut Sukardi (2008 : 47) :

a) Metode Ceramah

Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan dan guru terhadap sekelompok peserta diklat

b) Metode Tanya Jawab

Suatu metode dimana guru menggunakan/memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut.

c) Metode Diskusi

Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberi suatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah dengan teman-temannya.

d) Metode Pemberian Tugas (resitasi)

Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru dimana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok sesuai dengan perintah guru.

e) Metode Demonstrasi dan Eksperimen

Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya.

Dari uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video pembelajaran ini adalah metode demonstrasi dan eksperimen. Dimana guru memperlihatkan sebuah proses yang secara tidak langsung melalui media audio visual yang diharapkan nantinya siswa dapat melakukan proses seperti yang digambarkan dalam video.

4) Media Pembelajaran

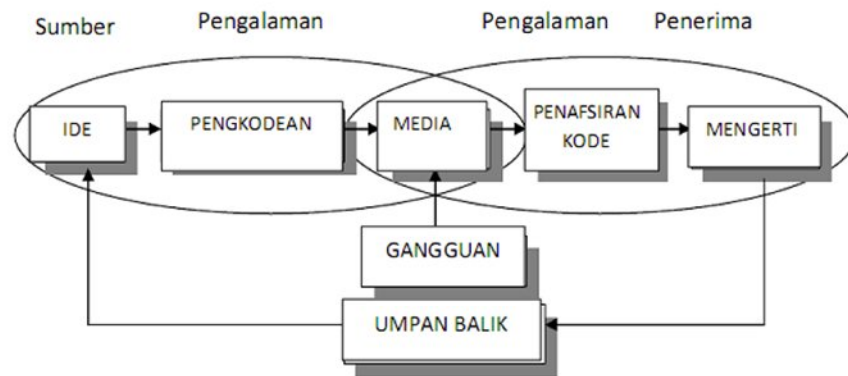
Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih (1996), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Nana

Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:1), media peengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru.

Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikn/pengajaran. Menurut Oemar Hamalik dalam Azhar Arsyad (2004:2) pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran meliputi:

- a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c) Seluk-beluk proses belajar
- d) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i) Usaha inovasi dalam media pendidikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Media pembelajaran memiliki posisi tersendiri dalam pembelajaran. Menurut Daryanto (2010:7) posisi media dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Menurut pernyataan Ramiszowki yang dikutip oleh Neozonk (2007:11) mengungkapkan : “*media at the carriers on messages, from some transmitting sorce which may be a human being or inanimate object, to the receiver of the message (which in our case is the learner)*”. Penggunaan media dalam pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaru-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Bretz yang dikutip oleh Sadiman (2006 : 2) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a) Suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).

- b) Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan symbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c) Gerak

Menurut Gerlach dan El yang dikutip oleh Arsyad (2004:12). ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b) Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
- c) Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, symbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran.

Media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran sebab dengan adanya media siswa dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film.

Menurut Seels & Richey (1994) yang dikutip Azhar Arsyad (2004:29) mengelompokkan media pembelajaran kedalam 4 kelompok, yaitu : a) media hasil teknologi cetak, b) media hasil teknologi audio visual, c) media hasil

teknologi yang berdasarkan komputer, d) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan tiga ciri yaitu suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion) Brest dalam Ayip (2003:16) membagi media menjadi:

- a) Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek yang dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk dalam jenis ini adalah televisi, video tape, dan film gerak.
- b) Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara dan objeknya dapat dilihat namun, tidak ada gerakan seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (television still recordings).
- c) Media *audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh, dan tele blackboard.
- d) Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek gerak, tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak.
- e) Media *still visual*, yakni ada objek tetapi tidak ada gerakan seperti film strip dan slide tanpa suara.
- f) Media audio, hanya mengeluarkan suara seperti radio, telepon, dan audio tape.
- g) Media cetak, ditampilkan dalam bentuk bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, dan pamflet

5) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002:191) diartikan sebagai proses sistematis untuk menentukan nilai sesuatu (tujuan kegiatan, keputusan, unjuk kerja, proses, orang, dan yang lain) berdasarkan kriteria tertentu melalui penilaian. Oemar Hamalik (2003:63) evaluasi merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan instruksional telah tercapai atau hingga mana mendapat kemajuan belajar siswa dan bagaimana tingkat keberhasilan sesuai tujuan instruksional tersebut. Dengan demikian evaluasi pembelajaran merupakan kegiatan penilaian

terhadap suatu obyek/subyek yang ditetapkan berdasarkan kriteria tertentu untuk mengukur, menilai, dan mengetahui sejumlah mana tujuan pembelajaran dan tingkat keberhasilan belajar yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan kegiatan dari komponen pembelajaran yang wajib dilaksanakan untuk mengukur tingkat kesuksesan belajar yang telah dilaksanakan. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan pada setiap akhir proses pembelajaran.

6) Tenaga Pendidik (guru)

Menurut Uzer Usman (1993:60) proses pembelajaran dapat memberikan hasil seperti yang diinginkan maka baik guru maupun peserta didik harus memiliki kesiapan sikap, kemauan, dan keterampilan yang mendukung proses pembelajaran tadi. Hal ini berarti tugas guru dituntut untuk dapat menciptakan situasi dan kondisi agar siswa atau peserta didik selalu dalam keadaan siap belajar dan termotivasi untuk belajar.

Guru dalam mengajar membutuhkan pengetahuan, metode, dan kecakapan dasar lainnya untuk menunjang keberhasilan proses mengajarnya. Interaksi dalam belajar mengajar dengan peserta didik membutuhkan seorang guru untuk menentukan keberhasilan pembelajaran tersebut. Tergantung pada bagaimana guru dapat memanfaatkan komponen pembelajaran yang ada.

Menurut Winarno Surahmad (1996:61) empat kecakapan serta pengetahuan dasar yang harus dimiliki guru yaitu :

- a) Guru harus mengenal setiap murid yang dipercayakan kepadanya baik mengenai sifat, kebutuhan, minat, pribadi, serta aspirasi dari setiap murid tersebut.
- b) Guru harus memiliki kecakapan memberikan bimbingan disamping bimbingan yang berpusat pada kecakapan intelektual, guru perlu memiliki pengetahuan tentang perkembangan setiap anak didiknya baik perkembangan emosi, minat, kecakapan khusus, maupun prestasi skolastik, fisik, dan social sehingga guru dapat membangun sebuah rencana atas dasar pengetahuan itu akan membuat siswa benar-benar mengalami pendidikan yang menyeluruh dan integral.
- c) Guru harus memiliki dasar pengetahuan yang luas tentang tujuan pendidikan di Indonesia pada umumnya. Pengetahuan itu akan memberikan arah pada perkembangan muridnya sehingga akan memudahkan guru memahami kebutuhan murid-muridnya.
- d) Guru harus memiliki kebutuhan yang bulat dan baru mengenai ilmu yang dipelajarinya, agar apa yang dikerjakan bermanfaat dalam tujuan hidup yang nyata bagi masyarakat atau individu, sebab perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta akibatnya dalam hidup manusia cepat sekali usang diganti dengan yang baru.
- e) Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kecakapan intelektual namun juga kecakapan emosi, dan minat serta memiliki pengetahuan yang luas dan valid agar siswa termotivasi untuk belajar.

2. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalaui pita video dan dapat

dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Sungkono 2003:65). Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic (Arsyad 2004:36).

b. Tujuan

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur
- 3) Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

c. Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)
Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).
Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).
Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil

bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakuratan tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran lainnya menurut

Cheppy Riyana (2007:7) adalah sebagai berikut:

- 1) Televisi/video mampu membesarkan objek yang kecil terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
- 2) Dengan teknik *editing* objek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- 3) Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali objek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh objek-objek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Televisi/video mampu membuat objek menjadi *still picture* artinya gambar/objek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaan diam.
- 5) Daya tarik yang luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/*audience* yang melihat televisi/video dengan baik dibandingkan dengan mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan dalam waktu 25-30 menit saja.
- 6) Televisi/video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan *actual (immediacy)* atau kekinian.

Sedangkan karakteristik media video pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2004: 37-52) adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.
- 2) Harus memiliki teknik khusus, untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.
- 3) Pengoperasiannya relatif mudah
- 4) Dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

d. Keuntungan Media Video

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

e. Kriteria Multimedia Interaktif

Menurut Cheppy Riyana (2007:11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe Materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu. Misalnya bagaimana membuat *cake* yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

2) Durasi waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan film yang pada umumnya berdurasi antara 2-3,5 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan berkonstentrasi manusia

yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan dengan film.

3) Format Sajian Video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatisnya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif (narator), wawancara, presenter, format gabungan.

4) Ketentuan Teknis

Menurut Cheppy Riyana (2007:13) media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing*, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian, sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis.

Misalnya:

- a) Gunakan pengambilan dengan teknik *zoom* atau *extrem close up* untuk menunjukan objek secara detail.
- b) Gunakan teknik *out of focus* atau *in focus* dengan pengaturan *def of file* untuk membentuk *image focus of interest* atau mefokuskan objek yang dikehendaki dengan membuat sama (blur) objek yang lainnya.
- c) Pengaturan *proverty* yang sesuai dengan kebutuhan, dalam hal ini perlu menghilangkan objek-objek yang tidak berkaitan dengan pesan yang disampaikan. Jika terlalu banyak objek akan mengganggu dan mengaburkan objek.
- d) Penggunaan tulisan (*text*) dibuat dengan ukuran yang proporsional. Jika memungkinkan dibuat dengan ukuran yang lebih besar, semakin besar maka akan semakin jelas. Jika *text* dibuat animasi, atur agar animasi *text* tersebut dengan *speed* yang tepat dan tidak terlampau diulang-ulang secara berlebihan.

5) Penggunaan Musik dan *Sound Effect*

Beberapa ketentuan tentang music dan *sound effect* menurut Cheppy Riyana (2007:14):

- a) Musik untuk pengiring suara sebaiknya dengan intensitas volume yang lemah (*soft*) sehingga tidak mengganggu sajian visual dan narator.
- b) Musik yang digunakan sebagai *background* sebaiknya musik instrumen.
- c) Hindari musik dengan lagu yang populer atau sudah akrab ditelinga siswa.
- d) Menggunakan *sound effect* untuk menambah suasana dan melengkapi sajian visual dan menambah kesan lebih baik.

Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penambahan musik dalam media video akan mampu menarik perhatian siswa untuk menyimak pelajaran yang diberikan.

f. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

1) Kerangka (*out line*) media video

Pendahuluan

Tayangan pembuka

Pengantar

Isi video

Penutup

Pada sajian pendahuluan perlu disajikan pengantar mengapa materi itu penting, bagaimana kaitan dengan materi-materi lainnya. Hal yang penting juga adalah sajian tujuan pembuatan perlu ditayangkan untuk memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.

Kegiatan inti berisi uraian materi yang lengkap hal ini dilengkapi dengan uraian contoh, simulasi dan demonstrasi atau peragaan. Kuantitas durasi waktu yang tersedia selama video tersebut berlangsung banyak terdapat pada kegiatan inti ini.

Penutup

Kegiatan penutup diisi dengan kesimpulan atau rangkuman dan juga kegiatan lanjut dari sajian video tersebut yang harus dilaksanakan oleh siswa.

2) Keterlibatan Tim

Pengembangan video pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa keahlian/keterampilan (*Course Team Aproach*) yang secara sinergi menghasilkan produk media video, sesuai dengan kebutuhan rancangan tersebut. Secara umum pembuatan suatu video membutuhkan kemampuan/keterampilan pada bidang-bidang sebagai berikut:

a) Ahli Substansi (*subject matter expert*)

Yaitu orang yang menguasai materi kompetensi dan bertanggung jawab menulis *script* (naskah) materi.

b) Ahli Media Instruksional (Media Spesialis)

Yaitu orang yang merancang dan mengembangkan spesifikasi media (teks, grafis, animasi, dan audio) yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.

c) Ahli Metode Instruksional (*Instructional Methods Spesialis*)

Yaitu orang yang memiliki kemampuan merancang dan menetapkan metode yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

d) Sutradara

Yaitu orang yang bertanggung jawab secara konsep dan teknis terhadap jalannya kegiatan produksi. Baik buruknya hasil video tergantung peran sutradara.

e) Ahli Komputer *Edtting Video* dan *Desain Grafis (Computer Graphics Specialist)*

Yaitu orang yang memiliki kemampuan mengedit video menyusunnya sehingga menjadi sajian yang utuh juga bertugas merancang, menetapkan, dan membuat grafis yang tepat untuk materi pembelajaran yang dikembangkan.

f) *Sound Director*

Yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menghasilkan kualitas suara yang baik, termasuk pemilihan musik. Dalam video pembelajaran, *sound* amat berperan karena pesan pembelajaran didominasi oleh visual dan suara. Suara cukup berpengaruh terhadap kualitas video. Cheppy Riyana (2007:17-20).

g. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:104-106) langkah-langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran adalah:

1) Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

2) Rumuskan tujuan

Rumusan tujuan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar-benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi. Selain itu kita perlu menentukan sasarannya siapa.

3) Melakukan *survey*

Survey ini dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan-bahan yang dapat mendukung program akan dibuat.

4) Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui *survey* tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk *out-line* (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

5) Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

6) Buat *treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari sinopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan sinopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca *treatment* kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

7) Buat *storyboard*

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu *scene* dan *setting*, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarannya bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Storyboard* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

8) Menulis naskah

Naskah pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci.

Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu :

- a) Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- b) Kalimat harus jelas, singkat dan informatif.

- c) Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang *audiens*.

Langkah praktis menyusun naskah menurut Jaka Warsihna (2009:16-17) adalah:

- a) Lihat indikator atau materi yang akan disajikan
- b) Pilih format sajian sesuai karakteristik materi yang disajikan (misal: *game*, kuis, dan lain-lain)
- c) *Bumper tune* dibuat tiga dimensi yang mewakili identitas program
- d) *Teaser* (pembuka) berupa adegan yang menggambarkan materi yang akan dibahas atau *montage shot* (cuplikan gambar) dan bisa juga dalam bentuk komedi atau tragedi untuk menarik perhatian penonton.
- e) Isi bagian visual dengan perintah deskripsi atau gunakan istilah teknis pertelevisian
- f) Utamakan visual gerak, berwarna, kalau bisa tiga dimensi, dan detail
- g) Sesuai narasi
- h) Penulisan *caption* harus sesuai kaidah bahasa dan singkat, tidak lebih dari lima baris
- i) Sajikan materi dengan menarik, jelas, dan mudah diingat oleh penonton
- j) Repetisi atau pengulangan tidak sama persis dengan sajian materi
- k) Latihan dibuat dalam bentuk soal tertutup (pilihan ganda), sebagai bentuk penguat sajian materi

- l) Kolom audio diberi musik, *sound effect*, *dialog*, *presenter*, *direct sound*, *embience*, narator sesuai kebutuhan. Audio sebagai penguat atau penjelasan visual yang masih belum jelas.
- m) Narasi sebaiknya tidak menggurui, dialog disesuaikan dengan situasi dan kondisi, kalau presenter sebaiknya komunikatif, singkat dan lain-lain.

3. Program Keahlian Jasa Boga

Pada standar kompetensi pelajaran mengolah makanan kontinental memiliki 7 kompetensi dasar mengolah makanan kontinental yaitu 1) menjelaskan prinsip pengolahan masakan kontinental, 2) mengolah *stock*, *soup*, dan *sauce*, 3) mengolah *cold* dan *hot appetizer*, 4) mengolah *sandwich* dan hidangan dari sayuran, 5) mengolah hidangan berbahan terigu, 6) mengolah hidangan dari telur, unggas, daging, dan *seafood*, dan 7) menggunakan peralatan pengolahan makanan. Sedangkan kompetensi dasar yang akan diteliti yaitu mengolah *stock*, *soup*, dan *sauce* dengan konsentrasi sub kompetensi yaitu mengolah *soup*.

a. Pengertian Makanan Kontinental

Menurut Marsum W A (1994:143) makanan kontinental merupakan makanan atau hidangan dari negara Eropa dan Amerika. Hidangan yang biasa disajikan adalah salad, *soup*, *main course*, dan *dessert*.

b. Soup

1) Pengertian Soup

Soup merupakan makanan cair yang terbuat dari kaldu (*stock*) daging, ayam, ikan dan ditambahkan bahan-bahan pengaroma, bumbu-bumbu dan

isian. *Soup* dapat berdiri sebagai hidangan yang dikaitkan dengan giliran hidangan atau sebagai *Appetizer* dan dapat merupakan hidangan yang berdiri sendiri atau sebagai *main course/main dish* (Prihastuti Ekawatiningsih,2008:168).

2) Fungsi *soup*

Dalam hidangan kotinental *soup* memiliki fungsi yaitu:

- a) Untuk membangkitkan selera makan dan porsi nya harus kecil dalam arti tidak boleh merupakan makanan pokok/*main meal*, rasa harus lezat, menarik dan bernilai gizi.
- b) Pada jamuan makan, berfungsi untuk menetralkan rasa tajam dari *appetizzer* untuk memasuki hidangan berikutnya.

3) Klasifikasi *Soup*

Menurut Prihastuti Ekawatiningsih (2008:169) *soup* dapat diklasifikasikan antara lain:

a) *Soup* Jernih (*Clear Soup*)

Adalah *soup* yang dibuat dalam keadaan jernih yaitu *broth/stock* yang tidak dikentalkan. *Soup* encer dihidangkan tanpa atau dengan isi. Isian dibuat dari berbagai sayur-sayuran dan daging. Yang termasuk golongan *clear soup* adalah:

- (1) *Broth Bouillion / Bouillion de viande*
- (2) *Vegetables soup/ Potage oux legumes*
- (3) *Consomme*

Masing-masing sup memiliki kriteria sendiri-sendiri. *Clear soup* atau *soup* jernih memiliki kriteria sebagai berikut:

- (1) *Soup* harus benar-benar jernih dan tidak ada gumpalan.
- (2) *Soup* tidak berlemak
- (3) Kaya dari segi aroma, rasa dan penampilan
- (4) Temperatur harus sesuai dengan jenis *soup* (panas/dingin)

b) *Soup* Kental (*Thick Soup*)

Merupakan sup yang dibuat dengan menggunakan *stock/clear soup* dikentalkan dengan bahan pengental seperti: tepung, susu, cream, liason ataupun dari bahannya sendiri dengan ataupun tanpa isi. *Soup* kental ini penyelesaiannya dibedakan menjadi dua yaitu:

- (1) Tidak disaring/*Unpassed Soup* (kekentalannya didapat dari bahan isi yang ditambahkan) misalnya : *Potage dan Broth*
- (2) Disaring/*Passed*, misalnya : *Puree, Cream, Veloute, Bisque dan Brown Soup*.

Thick soup memiliki kriteria sebagai berikut:

- (1) Mempunyai tekstur kental namun masih dapat dituang/mengalir baik dalam keadaan suhu panas maupun dingin.
- (2) Penampakan *soup* transparan
- (3) Tidak berbutir atau bergumpal
- (4) Kaya dari segi aroma, rasa dan penampilan
- (5) Temperatur harus sesuai baik untuk *soup* panas atau dingin

c) *Special Soup*

Merupakan *soup* yang terbuat dari bahan yang terbuat dari bahan yang khusus/istimewa dan cara pengolahan yang khusus/istimewa pula. Disebut spesial/istimewa karena tidak bisa digolongkan ke dalam *clear soup* maupun *Thick Soup*.

Yang termasuk sup istimewa yaitu :

- (1) *Chowders*
- (2) *Cold Soup*
- (3) *Soup Made from Fruits*
- (4) *Wine Soup*

d) *National Soup*

Merupakan *soup* yang terbuat dari bahan yang khusus, cara pengolahan yang khusus dan berasal dari suatu negara. Contohnya:

- (1) *Minestrone* dari Italia
- (2) *Gaspacho Andaluzz* dari Spanyol
- (3) *Mulligatowny* dari India
- (4) *Scoth Mutton Broth* dari Scotlandia
- (5) *Onion Soup* dari Perancis
- (6) *Borsch* dari Rusia

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan video yaitu:

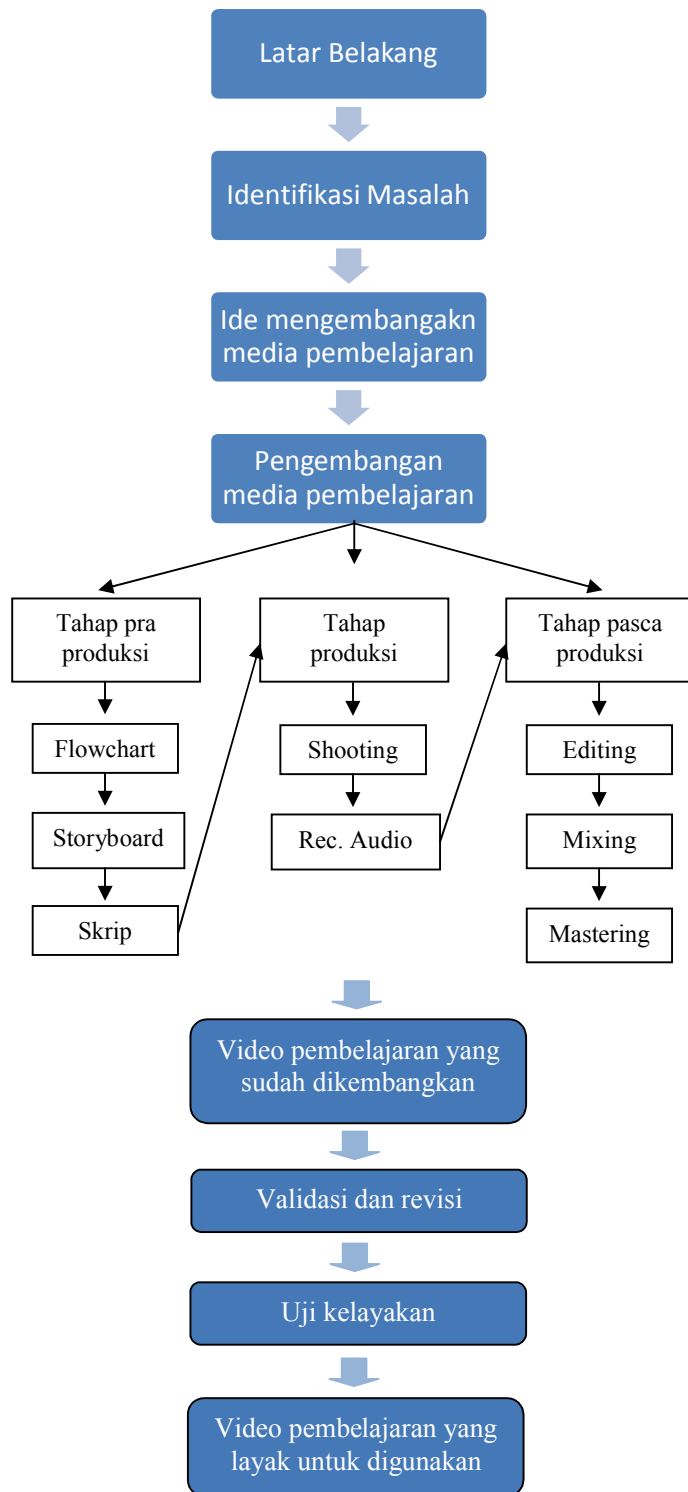
1. Penelitian Riya Agustina (2009) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pengolahan Cake Dengan Substitusi Labu Kuning Pada Mata Pelajaran Pengolahan Kue dan Roti Di SMK N 2 Godean Yogyakarta” menunjukkan bahwa tingkat validasi video pembelajaran pengolahan cake dengan substitusi labu kuning berdasarkan ahli media, materi dan guru adalah valid dan layak, uji coba video pada kategori sangat layak sebesar 16,67% dan kategori layak sebesar 83,33%.
2. Penelitian Septi Widiastuti (2011) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Pewarnaan Serat Daun Suji Dengan Zat Warna Alam Untuk Siswa SMK N 5 Yogyakarta” menunjukkan bahwa 80% peserta didik telah mencapai nilai minimal (batas kriteria ketuntasan minimal) 70. Yaitu 96% peserta didik mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan dan telah dinyatakan tuntas dan 4% masih mendapat nilai kurang dari 70.
3. Penelitian Betri Cahyani (2006) yang berjudul “ Pengaruh Video Compact Disc (VCD) Terhadap Penguasaan Materi Topik Tahapan Pelaksanaan Pelayanan Restoran Pada Siswa Kelas 1 SMK N 1 Sewon Bantul Yogyakarta” menunjukkan bahwa minat belajar kelompok eksperimen dengan rerata sebesar 75,412% lebih tinggi dari pada kelompok kontrol sebesar 72,118%. Penguasaan keterampilan siswa setelah pembelajaran

dengan menggunakan VCD pada kelompok eksperimen lebih tinggi yaitu dengan rerata keterampilan sebesar 77,631%.

C. Kerangka Berfikir

Upaya peningkatan kualitas pendidikan menjadi tugas dan tanggung jawab seorang guru. Karena guru yang berhadapan langsung untuk membina para siswa di sekolah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Keberhasilan suatu kegiatan instruksional diklat atau kegiatan pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh bagaimana seorang guru dapat merencanakan program pengajaran, mengolah informasi yang relevan menjadi materi diklat, menjabarkan program yang disusun menjadi tujuan instruksional diklat, menyampaikan materi dalam bentuk kegiatan belajar mengajar, dan mengevaluasi hasil kegiatan instruksional diklat tersebut.

Hal tersebut tidak terlepas dari media bantu mengajar yang digunakan oleh seorang guru. Pada penelitian ini akan dibuat pengembangan media video pembelajaran untuk kompetensi mengolah soup kontinental. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian ide untuk mengembangkan media pembelajaran muncul. Berikut adalah bagan yg menggambarkan kerangka berfikir penelitian ini :



Gambar 2. Kerangka berfikir peneliti

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dipaparkan sebelumnya, maka akan diadakan penelitian tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental Di SMK N 2 Godean. Video pembelajaran ini dibuat menarik, interaktif, dan menggugah rasa ingin tahu sehingga akan mampu memotivasi peserta didik agar dapat belajar lebih efektif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip (2001) menawarkan model desain dan pengembangan multimedia pembelajaran yang terdiri dari 3 (tiga) tahap yang sudah dimodifikasi :

1. *Planning* (perencanaan), meliputi : (a) menentukan kebutuhan dan tujuan, (b) mengumpulkan sumber, (c) menghasilkan gagasan.
2. *Design* (tujuan), meliputi : (a) membuat *flowchart*, (b) membuat *storyboards* secara tertulis, (c) mempersiapkan skrip.
3. *Development* (pengembangan), meliputi : (a) memproduksi audio dan video, (b) memprogram materi, (c) menyiapkan komponen pendukung, (d) mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 2 Godean Kelas X yang beralamat di Jl. Jae Sumantoro No 56, Sidoagung, Godean, Sleman. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Januari 2012 - Agustus 2012.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal *Research and Development (R & D)*. Pengertian penelitian dan pengembangan tertuju pada proses, penelitian tidak menghasilkan objek, sedangkan pengembangan menghasilkan objek yang dapat dilihat dan diraba. Pengembangan merupakan proses rekayasa dari serangkaian unsur yang disusun bersama-sama untuk membentuk suatu produk (Ranberg, 1974).

Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 407). Menurut Puslitjaknov (2008) model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui

langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Model preosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Pada penelitian pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk media video pembelajaran Mengolah *Clear Soup*, *Cream Soup*, dan *National Soup* pada mata diklat Pengolahan Makanan Kontinental yang menggunakan model pengembangan menurut Alessi & Trollip. Stephen M. Alessi & Stanley R. Trollip (2001) dengan langkah yang dilakukan, yaitu:

1. *Planning* (perencanaan)
 - a. Menentukan kebutuhan dan tujuan, kebutuhan dan tujuan meliputi apa yang akan diketahui atau bisa dilakukan siswa setelah menyelesaikan pembelajaran.
 - b. Mengumpulkan sumber, sumber yang dimaksud seperti buku teks, buku referensi, materi-materi sumber asli, film maupun pengetahuan dari orang lain dibidang tersebut yang mendukung pembuatan program.
 - c. Menghasilkan gagasan, tahap ini merupakan curah pendapat (*brainstorming*) untuk menghasilkan gagasan kreatif dalam pengembangan.
2. *Design* (tujuan)
 - a. Membuat *flowchart*, pembuatan *flowchart* untuk mempermudah jalannya program khususnya operasi pelaksaan pada komputer.

- b. Membuat *storyboard* secara tertulis, tahap ini meliputi merencanakan (*drafting*), menulis dan merivisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian memvalidasinya.
 - c. Mempersiapkan skrip, tahap ini meliputi perencanaan narasi, instrumen, animasi pada video.
3. *Development* (pengembangan)
- a. Memproduksi video dan audio, dalam tahap ini pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung pengembangan.
 - d. Memprogram materi, tahap ini merupakan tahap penggabungan semua materi yang dikembangkan termasuk aplikasi program yang akan digunakan.
 - e. Meyiapkan komponen pendukung.
 - f. Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Arikunto (2010:108) adalah orang, atau benda, atau hal yang melekat pada variabel penelitian. Objek penelitian adalah Sesuatu yang merupakan inti dari problematika penelitian. Sedangkan objek penelitian yang diteliti disini adalah kelayakan dari pengembangan video pembelajaran.

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh individu yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenal generalisasi (Tulus Winarsunu, 2006:11). Menurut Sugiyono (2006: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Tata Boga SMK N 2 Godean yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas X Boga 1, X Boga 2, dan X Boga 3. Jumlah siswa secara rinci dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Populasi Siswa Kelas X Jurusan Tata Boga SMK N 2 Godean

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	X Boga 1	36 siswa
2	X Boga 2	36 siswa
3	X Boga 3	36 siswa
	Jumlah	108 siswa

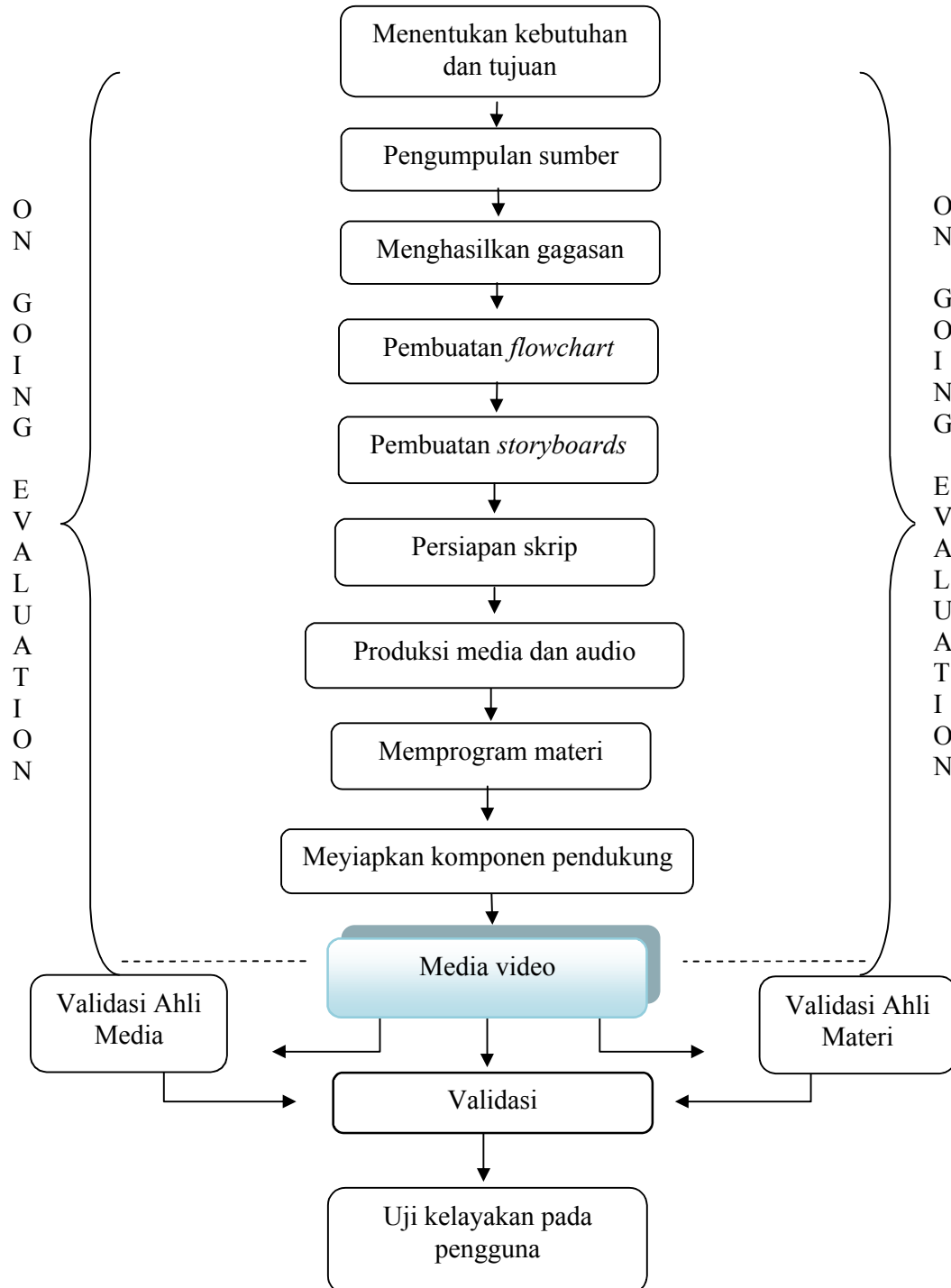
2. Sampel

Menurut Sukardi (2008: 54), sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Menurut Sugiyono (2006: 118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. *Purposive sampling* adalah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Seseorang

atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitiannya. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas X Boga 1 dengan jumlah 36 siswa, dan kelas boga 3 dengan jumlah 36 siswa. Penggunaan teknik *purposive sampling* karena sampel pada penelitian ini memiliki masalah dengan kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan. Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila dikelas tersebut terdapat minimal 85% siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan. Sedangkan dari data yang didapat menyatakan bahwa hanya sekitar 71% saja siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan kriteria.

D. Prosedur penelitian

Pada gambar 3 dapat dilihat tahap dari prosedur penelitian pengembangan ini.



Gambar 3. Skema Prosedur Penelitian Media Video Soup Kontinental

Prosedur :

1. *Planning* (perencanaan)

a. Menentukan kebutuhan dan tujuan

Analisis kebutuhan dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan. Dengan tujuannya untuk memenuhi kebutuhan akan media yang diinginkan.

b. Mengumpulkan sumber

Sumber yang dikumpulkan didapat dari buku teks seperti modul pembelajaran, buku referensi, jobsheet, film maupun pengetahuan dari seseorang yang ahli dibidang media dan materi mengolah *soup*.

c. Menghasilkan gagasan

Gagasan didapat dari beberapa ahli media dan materi baik teman maupun dosen yang dikumpulkan dan ditelaah sebelum memulai pembuatan perangkat video.

2. *Design* (tujuan)

a. Membuat *flowchart*

Pembuatan *flowchart* disini untuk mempermudah pembuatan program *flash* yang digunakan sebagai komponen pendukung untuk menampilkan video yang tersedia.

b. Membuat *storyboards* secara tertulis

Dimulai dari merencanakan (*drafting*), kemudian pembuatan *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, dan musik, kemudian direvisi dan divalidasi oleh ahli materi dan media.

c. Mempersiapkan skrip

Tahap ini diawali dengan perencanaan narasi, instrumen, dan animasi pada video.

3. Development (pengembangan)

a. Memproduksi video dan audio

Dalam tahap ini selain pembuatan video pembuatan tampilan, animasi, grafik, musik, narasi, dan instrumen yang dapat mendukung dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

b. Memprogram materi

Merupakan proses penterjemahan apa yang sudah ditulis menjadi suatu rangkaian media yang mampu dibaca oleh komputer atau para pengguna.

c. Meyiapkan komponen pendukung

Berjalannya media ini tentu tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya media ini. Pada tahap ini komponen-komponen yang dimaksud adalah program aplikasi *macromedia flash*, *photoshop*, *visio 11*, *cool edit pro* dan *adobe primer*.

d. Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

Prosedur ini disebut juga tinjauan ulang. Setelah media dikembangkan selanjutnya pengembang akan menentukan kualitas media pembelajaran ini dengan memvalidasi dengan ahli materi mengolah *soup* kontinental, ahli media pembelajaran, dan guru mata pelajaran. Pengembang akan mengetahui layak tidaknya media pembelajaran ini dengan melihat pendapatan yang diberikan siswa. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan.

4. *On going evaluation*

Evaluasi secara berkala dan terus menerus sampai didapatkan produk yang sesuai dan mengikuti perkembangan jaman. *On going evaluation* dilakukan pada setiap tahap pengembangan walaupun produk sudah divalidasi oleh para ahli, dan akan berakhir apabila produk pengembangan sudah pada tahap pelabelan atau *mastering*.

E. Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dan observasi. Angket digunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap media video pembelajaran mengolah *soup*. Observasi digunakan untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di lapangan.

1. Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner dapat mengungkapkan banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan. Berdasarkan bentuknya, angket

dapat berbentuk terbuka dan tertutup. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah angket tertutup dengan jenis skala jawaban yaitu skala likert. Angket tertutup memiliki jawaban yang sudah disediakan dan tidak memberi peluang kepada responden untuk menambah keterangan lain (Endang Mulyatiningsih, 2011: 29).

2. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara langsung serta sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi pada penelitian ini digunakan untuk analisis kebutuhan lapangan sebelum diadakannya penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis, sehingga mudah diolah (Suharsimi Arikunto.2006:160). Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 4 (Sugiyono.2010:312). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran dan siswa SMK N 2 godean kelas X Jurusan Tata Boga sebagai respondennya.

1. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Media Pembelajaran

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Angket untuk ahli media berisikan kesesuaian video pembelajaran dilihat dari aspek kaidah, aspek tata laksana, dan aspek pembuatan naskah (Achsan, 2010). Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Kaidah	Tujuan	Memperjelas dan mempermudah	1
			Keterbatasan ruang dan waktu	2
			Digunakan secara tepat	3
		Karakteristik	Kejelasan pesan dan berdiri sendiri	4
			Kemudahan penggunaan	5
			Representasi isi	6
			Visualisasi dengan multimedia	7
		Kriteria	Digunakan secara klasikal atau individual	8
			Tipe materi	9
			Durasi waktu	10
			Format sajian video	11
			Ketentuan teknis	12, 13
2	Penyajian video	Kualitas gambar		14
		Kualitas suara		15

Lanjutan tabel 2

		Perpaduan gambar		16
		Animasi		17
3	Prosedur pengembangan video pembelajaran	Mengidentifikasi program		18
		Sinopsis		19
		Treatment logging		20
		Mixing	Finalisasi hasil video	21
4	Tata laksana	Ide program	Program pembelajaran	22
		Sasaran program	Kelas	23
			Konsentrasi terhadap video	24
			Bahasa yang digunakan	25
			Karakteristik sasaran program	26
		Rumusan tujuan program	Tujuan pembelajaran umum	27
			Tujuan pembelajaran khusus	28
			Pengembangan silabus	29
		Materi program	Sinopsis keseluruhan materi	30
		Sinopsis	Format program	31
		Treatment	Visualisasi ide	32
5	Pembuatan naskah	Unsur suara	Suara narator	33
			Suara musik	34
			Suara sound effect	35
		Unsur visual	Gambar hidup	36
			Animasi	37
			Grafis	38
			Format naskah dan penyajian	39
		Sistematika		40
Jumlah item				40

Sumber: Chepphy Riyana (2007), Azhar Arsyad (2004)

2. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli media pembelajaran berupa angket tertutup yaitu angket yang berisikan pernyataan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pernyataan yang telah tersedia. Angket untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi dari silabus dengan standar kompetensi yang sesuai dengan materi pengolahan masakan kontinental. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Materi

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Relevansi materi dengan silabus	Soup disiapkan, di olah dan disajikan sesuai resep	Pengertian soup Klasifikasi soup Memilih dan mempersiapkan bahan Memilih dan mempersiapkan alat pengolahan Memilih dan mempersiapkan alat penyajian Proses pengolahan Teknik pengolahan	1 2 3,4,5 6,7,8 9 10,11,12,13 14,15,16,17
		Kontrol porsi diterapkan untuk meminimalkan pemborosan	Standar porsi Fungsi standar porsi Memorsi soup Suhu	18 19 20 21
		Soup disajikan secara benar	Teknik penyajian Alat penyajian Garnish penyajian Kriteria hasil	22 23 24 25, 26, 27
		Keruntutan materi		28
		Kejelasan materi		29
		Kelengkapan materi		30
		Sistematika materi		31
Jumlah item				31

Sumber: Silabus SMK N 2 Godean

3. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Guru

Angket untuk guru berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi serta aspek media pembelajaran (Achsani, 2010). Kisi-kisi instrumen untuk guru dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Guru

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Relevansi materi dengan silabus	Soup disiapkan, di olah dan disajikan sesuai resep	Pengertian soup	1
			Klasifikasi soup	2
			Memilih dan mempersiapkan bahan	3,4,5
			Memilih dan mempersiapkan alat pengolahan	6,7,8
			Memilih dan mempersiapkan alat penyajian	9
			Proses pengolahan	10,11,12,13
			Teknik pengolahan	14,15,16,17
		Kontrol porsi diterapkan untuk meminimalkan pemborosan	Standar porsi	18
			Fungsi standar porsi	19
			Memorsi soup	20
Soup disajikan secara benar	Suhu	21		
	Teknik penyajian	22		
	Alat penyajian	23		
			Garnish penyajian	24
			Kriteria hasil	25, 26, 27
		Keruntutan materi		28
		Kejelasan materi		29
		Kelengkapan materi		30
		Sistematika materi		31
Jumlah item				31

Sumber: Silabus SMK N 2 Godean

4. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau dari Penilaian Siswa

Angket untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi, aspek media pembelajaran, dan luaran/output yang diharapkan (Achsani, 2010). Kisi-kisi instrumen untuk siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Kelayakan Video Ditinjau dari Penilaian Siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Materi	Relevansi dengan silabus	Pengertian soup	1
			Klasifikasi soup	2
			Memilih dan mempersiapkan bahan	3
			Memilih dan mempersiapkan alat pengolahan	4
Memilih dan mempersiapkan alat penyajian			5	
Proses pengolahan			6	
Teknik pengolahan			7	
Kriteria hasil			8	
Kejelasan materi			9	
2	Media pembelajaran	Tujuan	Memperjelas dan mempermudah Keterbatasan ruang dan waktu	10, 11 12
		Karakteristik	Kejelasan pesan dan berdiri sendiri Kemudahan penggunaan	13,14 15
		Kriteria	Digunakan secara klasikal atau individual	16
Ketentuan teknis			17,18,19,20	
Daya tarik			21,22	
Durasi waktu		23		
		Unsur visual	Gambar	24
		Unsur suara	Suara sound effect	25
			Musik	26
		Narator	27	
		Penggunaan bahasa		28
3	Luaran / output	Peningkatan motivasi		29
		Peningkatan kemampuan		30
		Peningkatan keterampilan		31
Jumlah item				31

Sumber: Chepphy Riyana, Azhar Arsyad, dan silabus SMK N 2 Godean

G. Validasi dan Revisi

Validasi media video pembelajaran mengolah soup kontinental dilakukan oleh ahli media, dan ahli materi. Video yang telah divalidasi oleh para ahli maka akan diketahui kesalahan, dan kekurangan dari media tersebut. Dari kesalahan dan kekurangan yang didapat perlu dilakukan revisi atau perbaikan sehingga media tersebut layak untuk digunakan.

H. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan pada 36 siswa dari 108 populasi. Kelas yang digunakan untuk uji coba instrumen merupakan kelas yang tidak menjadi uji penelitian. Baik buruknya instrumen akan berpengaruh terhadap benar tidaknya data yang diperoleh. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan yang penting yaitu valid dan reliabel.

Uji coba yang dilakukan berupa non-tes yaitu angket pendapat siswa terhadap kelayakan media video pembelajaran. setelah mendapat validitas dari ahli media dan materi selanjutnya uji coba terhadap siswa dilakukan.

I. Uji Validitas

Instrumen dikatakan valid apabila memiliki kejelasan dan ketelitian terhadap aspek yang hendak diukur. Uji validitas instrumen diperoleh dari penilaian para ahli (*judgment expert*) yaitu 2 orang dosen PTBB FT UNY. Cara ini untuk menganalisis dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur.

Butir-butir kuesioner tersebut disusun dan diuji validitasnya apakah butir-butir tersebut valid dan reliabel atau tidak valid dan tidak reliabel. Butir soal yang tidak valid dan tidak reliabel akan gugur dan tidak digunakan.

J. Pengujian Instrumen

1. Pengujian Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas mempunyai pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2002:154). Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan rumus alfa cronbach. Pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan program SPSS 16. Dari hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid tidak dimasukkan dalam pengujian selanjutnya. Pengujian dengan teknik alfa cronbach menggunakan rumus sebagai berikut :

$$= \frac{1}{N} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{\sum X^2} \right)$$

Keterangan :

r : reliabilitas instrumen

N : banyaknya butir soal

$\sum s_i^2$: jumlah varians butir

$\sum X^2$: varians total

Pedoman untuk menginterpretasikan koefisien menurut sugiyono (2010:257) dijelaskan pada tabel 6.

Tabel 6. Interpretasi koefisien korelasi

Interval koefisien (r)	Tingkat hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat tinggi
0,60 sampai dengan 0,799	Tinggi
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

Hasil uji validitas dan reliabilitas didapatkan bahwa instrumen yang digunakan untuk menguji kelayakan oleh 36 siswa valid dan sah. Sedangkan uji reliabilitas menunjukkan hasil 0.960 sedangkan r tabel menunjukkan 0,367 sehingga instrumen dikatakan reliabel untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Apabila diinterpretasikan dengan tabel interpretasi diatas maka instrumen tersebut mempunyai tingkat hubungan yang sangat tinggi.

2. Pengujian Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2002: 144). Menurut Sutrisno Hadi (1997: 18) bahwa instrumen dikatakan valid apabila mempunyai unsur kejitian dan kejelian. Jitu artinya instrumen tersebut dapat memberi fungsi sebagai mana mestinya dan teliti apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan besar kecilnya gejala atau sebagai mana gejala itu diukur.

Menurut Sugiyono (2006: 267) validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan apabila valid, validitasnya rendah berarti instrumen kurang valid. Untuk menguji validitas suatu instrumen dilakukan dengan validitas kostruk yaitu

dengan dikonsultasikan dengan para ahli. Untuk validasi ini dapat digunakan pendapat para ahli (*judgment experts*). Selanjutnya dilakukan uji coba pada sampel dimana populasi tersebut diambil.

Untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian pada penelitian ini digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

xy = koefisien korelasi

n = jumlah responden

xy = jumlah perkalian antara skor butir dan skor total

$\sum x$ = jumlah skor butir

$\sum y$ = jumlah skor total

$(\sum y)$ = jumlah kuadrat skor total

$(\sum x)$ = jumlah kuadrat skor butir

Kriteria pengujian suatu butir dikatakan sah apabila koefisien korelasi (xy) berharga positif dan lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikan 5%. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer program statistika SPSS 16.

K. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran berupa video, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada kompetensi mengolah *soup* kontinental.

Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan dapat mempermudah memahami data untuk proses selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Data mengenai pendapat atau tanggapan peserta diklat yang terkumpul melalui angket dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut :

Tabel 7. Kategori skala likert

Skor nilai	Interprestasi
4	Sangat layak
3	Layak
2	Tidak layak
1	Sangat tidak layak

Untuk skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai pada skala 4 (Djemari Mardapi,2008:123) yang diperhatikan seperti tabel 8.

Tabel 8. Tabel Pengkategorian skor penilaian

Interval skor	Kategori
$X > M_i + 1,5 (SD_i)$	Sangat layak
$M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$	Layak
$M_i - 1,5 (SD_i) < x < M_i$	Tidak layak
$X < M_i - 1,5 (SD_i)$	Sangat tidak layak

Rerata ideal (M_i) dan simpangan deviasi (SD_i) diperoleh dengan rumus :

$$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

Skor penilaian atau tingkat kelayakan baik setiap aspek maupun keseluruhan terhadap video pembelajaran menggunakan tabel 8. Tabel 8 diatas sebagai acuan penilaian data yang dihasilkan dari validitas ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan uji coba pada siswa agar mempermudah dalam pemberian suatu kriteria nilai bahwa video pembelajaran yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Kompetensi Mengolah *Soup Kontinental*

a. *Planning* (perencanaan)

1) Menentukan kebutuhan dan tujuan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat peneliti melaksanakan kegiatan PPL pada bulan Juni – September 2011. Observasi awal dilakukan pada saat pertemuan pertama sebelum kegiatan PPL dan selama mengajar PPL. Observasi dilakukan pada pertemuan pembelajaran teori dan pertemuan pembelajaran praktik di dapur.

Observasi kedua dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu pada bulan Januari – Februari 2012. Pada observasi kedua juga disepati kelas yang akan dijadikan sebagai uji coba angket dan penelitian. Kelas untuk penelitian dipilih berdasarkan banyaknya siswa yang tidak mampu mencapai nilai KKM 75. Berdasarkan data yang dimiliki oleh guru di dapat bahwa kelas Boga 2 memiliki lebih dari 15 siswa yang tidak mencapai KKM.

Kegiatan observasi yang dilakukan pada bulan Januari – Februari 2012 dalam proses kegiatan pembelajaran pada mata diklat pengolahan makanan kontinental diketahui bahwa prestasi belajar siswa pada mata diklat pengolahan makanan kontinental masih tergolong rendah, guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode konvensional. Media bantu dalam proses pembelajaran

praktik hanya berupa jobsheet, guru mengajar dengan membaca jobsheet dan menyediakan power point yang tidak mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk dapat menyampaikan materi praktik dengan jelas dan lengkap. Media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah video pembelajaran, maka perlu adanya pengembangan video pembelajaran untuk kompetensi mengolah *soup*.

2) Mengumpulkan sumber

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan video pembelajaran. Sumber referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan yaitu :

- a) Buku “Media Pembelajaran” oleh Drs. Daryanto.
- b) Buku “Media Pendidikan” disusun oleh Arief S Sadiman, dkk.
- c) Buku “Pedoman Pengembangan Media Video” oleh Cheppy Riyana.

Sedangkan untuk materi didapat dari :

- a) Buku “Restoran Buku Kejuruan SMK “ disusun oleh Prihastuti Ekawatiningsih, dkk.
- b) Buku “*On Cooking 4th Edition*” disusun oleh Sarah R. Labensky dan Alan M. Hause.
- c) Silabus SMK Negeri 2 Godean.
- d) Jobsheet SMK Negeri 2 Godean.
- e) Modul Pengolahan Makanan Kontinental untuk SMK Negeri 2 Godean.

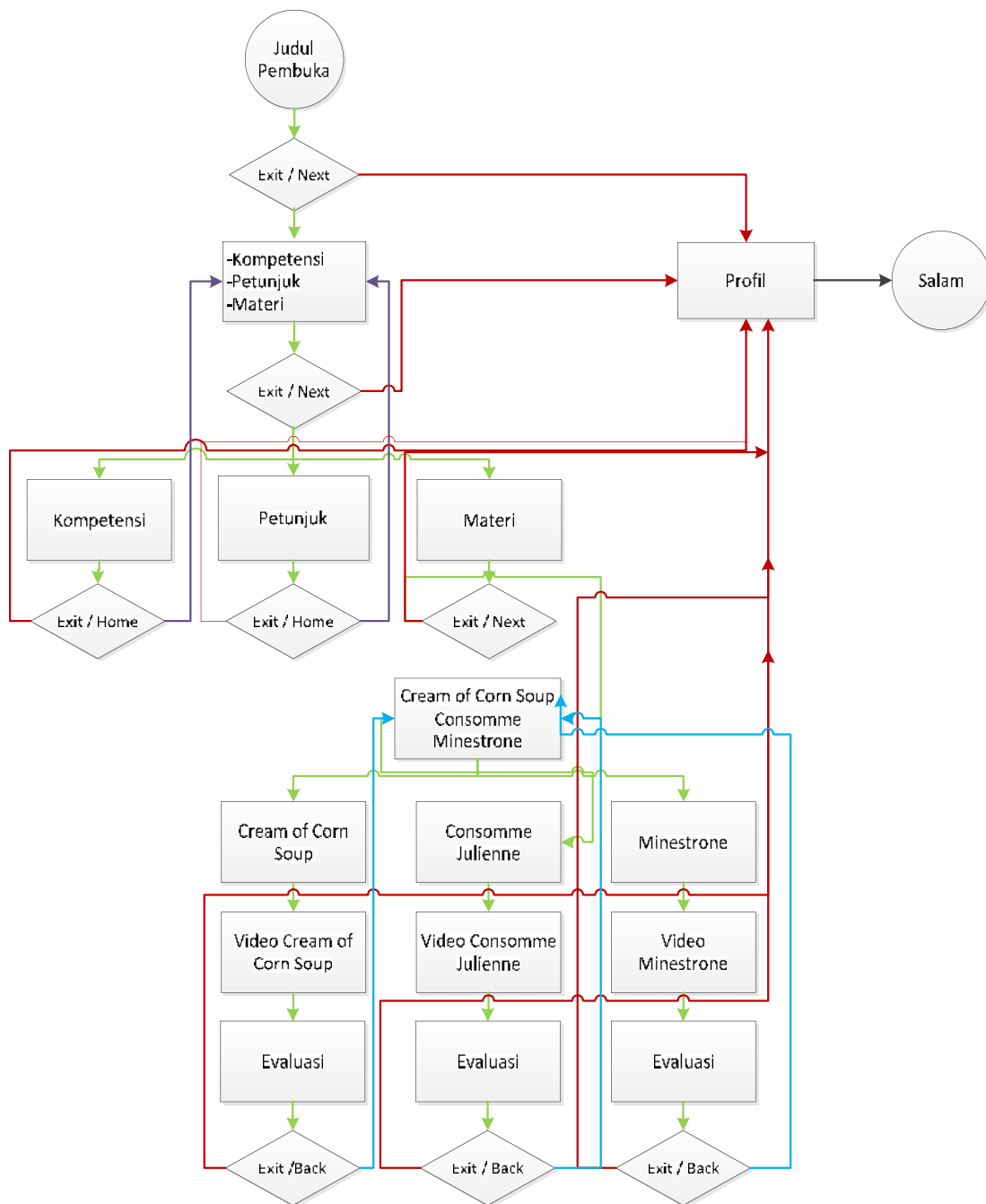
3) Menghasilkan gagasan

Setelah sumber yang didapat lengkap kemudian peneliti berkonsultasi dengan beberapa para ahli materi dan media, bertukar pendapat dengan guru dan teman sejawat sehingga menghasilkan gagasan untuk selanjutnya dikembangkan menjadi media video pembelajaran.

b. *Design* (tujuan)

1) Membuat *flowchart*

Tahap desain dimulai dengan membuat *flowchart* sebagai alur dari pemikiran peneliti agar mempermudah proses pengembangan. *Flowchart* dibuat untuk memudahkan pengerjaan saat masuk kedalam tahapan pengembangan dengan aplikasi *macromedia flash*. Untuk lebih jelasnya *flowchart* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Flowchart* pengembangan video pembelajaran.

2) Membuat *storyboard*

Kemudian dilanjutkan dengan membuat *storyboard* secara tertulis. Pada tahap ini meliputi merencanakan, menulis dan merivisi *storyboard* beserta tampilan, animasi, grafik, narasi dan musik, kemudian memvalidasinya. *Storyboard* dibuat untuk mempermudah memvisualisasikan ide yang dimiliki agar lebih tertata. Pembuatan *storyboard* dibuat sedetail mungkin sampai dengan perencanaan pada pengembangan dengan *macromedia flash*. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran. Setelah mendapat validasi dari ahli media dilanjutkan dengan tahap pengembangan atau produksi video. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

3) Mempersiapkan skrip

Pada saat pembuatan *storyboard* diikuti dengan penulisan skrip. Skrip disusun dengan menggunakan format tiga kolom yang berisi skenario, narasi, dan posisi. Skenario menggambarkan tipe *shoot* yang digunakan dalam proses pembuatan video, dan keterangan tentang tambahan yang harus diperhatikan selama pembuatan video. Kolom narasi berisi naratif untuk narator agar memperjelas tayangan dalam video. Sedangkan posisi merupakan kolom berisi keterangan kamera dalam merekam gambar. Pembuatan skrip dapat membantu mempermudah jalannya proses pengembangan video sewaktu *take* gambar. Skrip dapat dilihat pada lampiran. Sebelum masuk dalam tahap pengembangan *storyboard* dan skrip terlebih dahulu divalidasi kepada ahli dan melakukan revisi apabila ada saran dan komentar dari para ahli. Untuk *storyboard* dan skrip, validasi dilakukan kepada 1 dosen PTBB ahli materi kontinental dan 1 dosen PTBB ahli media pembelajaran. Skrip dapat dilihat pada lampiran.

c. *Development* (pengembangan)

1) Memproduksi video dan audio

Pada kegiatan pengembangan ini sudah dihasilkan *storyboard* dan skrip yang telah divalidasi oleh para ahli. Tahap yang terdapat dalam pengembangan yaitu produksi audio dan video, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, dan mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan). Proses produksi audio dan video ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*), rekaman suara, dan pengambilan foto sesuai dengan tuntutan *storyboard* dan skrip yang telah dibuat sebelumnya. Tahap awal yang dilakukan yaitu pengambilan foto berdasarkan *photostory* yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan gambar atau *shooting video*. Pengambilan gambar merupakan tahap yang menterjemahkan skrip menjadi tampilan yang sebenarnya. Setelah *shooting video* kemudian dilanjutkan dengan merekam suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*. Untuk proses pengambilan foto dan shooting video menggunakan kamera DSLR Nikon D300 dan Canon 550D, sedangkan untuk merekam suara dengan menggunakan *clip on*.

2) Memprogram materi

Video dan audio yang telah diproduksi tidak akan langsung masuk dalam tahap pengembangan dengan *macromedia flash*. Terlebih dahulu format video dan audio di sesuaikan dengan perangkat pendukung yang ada agar lebih mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk video menggunakan format mpg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav.

3) Menyiapkan komponen pendukung

Persiapan komponen pendukung untuk pengembangan video mulai disiapkan sejak video sudah diproduksi. Komponen pendukung yang digunakan

untuk pengeditan video menggunakan *adobe premier*, sedangkan untuk pengeditan foto menggunakan *photoshop*.

Setelah komponen pendukung lengkap kemudian dilakukan proses *editing* dan *mixing*. Proses *editing* dan *mixing* dilakukan sesuai dengan tuntutan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada kegiatan *editing* kegiatan yang dilakukan adalah memilih hasil *shooting* yang terbaik kemudian memotong dan membuang bagian yang tidak diperlukan. Pengaturan pencahayaan dan animasi seperti tambahan tulisan atau *sound effect* untuk video juga dilakukan pada saat proses *editing* ini.

Setelah proses editing selesai dilanjutkan dengan *mixing*, proses *mixing* dilakukan untuk menggabungkan rekaman narator dengan video yang telah diedit sebelumnya. Setelah menggabungkan antara narasi, instrumen, *sound effect* dengan video kemudian dilakukan proses penyesuaian suara terhadap instrumen agar suara narator terdengar jelas dan instrumen tidak mengganggu jalannya video. Setelah proses *mixing* video selesai dilakukan langkah selanjutnya yaitu mentransfer kepingan video menjadi kesatuan video yang disimpan dalam bentuk *mvp* atau *avi* agar mempermudah proses selanjutnya.

Video yang telah siap kemudian dikembangkan kembali dengan *macromedia flash*. Proses pengembangan dengan *macromedia flash* lebih menekankan pada tampilan keseluruhan seperti video dan foto sehingga menjadi satu kesatuan multimedia yang dapat digunakan. Proses pengembangan dengan *macromedia flash* berdasarkan pada *flowchart* yang telah disusun sebelumnya. Proses evaluasi terhadap pengembangan terus dilakukan tanpa henti sampai menghasilkan produk video (*on going evaluation*).

4) Mengevaluasi dan meninjau kembali

Setelah menghasilkan produk berupa video pembelajaran, maka sebelum melakukan uji coba terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap ahli media dan melakukan revisi apabila ada saran dari para ahli.

d. Revisi video pembelajaran mengolah *soup* kontinental

1) Ahli materi

Ahli materi kontinental memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap video dalam bentuk naskah. Hal ini dilakukan untuk memperkecil tingkat kesalahan dalam tahap produksi video. Adapun revisi dari 2 ahli materi untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 9 berikut :

Tabel 9. Daftar revisi dari ahli materi

Revisi ahli materi	
Komentar	Tindak lanjut
1. Teknik olah belum disinggung dalam naskah video	Teknik olah sudah ditambahkan dalam materi
2. Pengertian <i>soup</i> dan klasifikasi <i>soup</i> belum ada dalam naskah video	Pengertian dan klasifikasi <i>soup</i> ditambahkan dalam materi
3. Urutan materi yang belum sesuai dengan kisi-kisi	Materi diurutkan sesuai dengan kisi-kisi
4. Penggunaan istilah yang belum konsisten	Istilah diseragamkan agar konsisten

Setelah dilakukan pengujian oleh ahli materi diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang yang dilakukan didapati hasil bahwa naskah untuk video valid dan dapat untuk diproduksi sebagai video pembelajaran.

2) Ahli media pembelajaran

Ahli media pembelajaran berasal memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap video mengolah *soup* kontinental berdasarkan aspek kaidah, penyajian

video, prosedur pengembangan video, tata laksana, dan pembuatan naskah. Adapun revisi oleh 2 ahli media untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 10 berikut.

Tabel 10. Revisi dari ahli media pembelajaran.

Revisi ahli media	
Komentar	Tindak lanjut
1. Dilakukan uji validitas secara eksternal	Dilakukan uji coba secara eksternal
2. Angket media pembelajaran di uji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan	Angket di uji coba terlebih dahulu
5. Pada pembuatan video diharapkan fokus terhadap bagian-bagian yang penting	Pada saat pembuatan video bagian-bagian penting sudah dibuat terfokus
6. Layak menjadi media	Digunakan untuk pengambilan data

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media pembelajaran diperoleh saran untuk angket media pembelajaran agar angket di uji validitas secara eksternal (dengan guru SMK) dan angket juga di uji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk pengambilan data. Dari pengujian yang dilakukan didapati hasil bahwa media video pembelajaran valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

e. Validasi video pembelajaran mengolah *soup* kontinental

Penentuan kelayakan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental diukur berdasarkan penilaian dari para ahli yaitu ahli materi dosen (Ibu Sutriyati Purwanti, M.Si), ahli media dosen (Ibu Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd), dan guru mata pelajaran (Ibu Hestri Sundarini, S.Pd) data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai sumber belajar. Saran yang terdapat dalam instrumen digunakan

sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan video lebih lanjut. Berikut ini hasil pengujian dari masing-masing validator.

1) Ahli materi

Ahli materi memberikan saran dari materi yang terdapat dalam naskah video pembelajaran. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 31 sampai dengan 124 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 77,5 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 15,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 11, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 11. Kelayakan media video pembelajaran ditinjau dari ahli materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 100,75	Sangat layak	0	0%
77,5 – 100,75	Layak	2	100%
54,25 – 77,4	Tidak layak	0	0%
< 54,25	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah soal		2	100%

Berdasarkan tabel 11 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental menurut ahli materi termasuk pada kategori layak.

2) Ahli media pembelajaran

Ahli media memberikan saran dari materi yang terdapat dalam video pembelajaran. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi.

Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 40 sampai dengan 160 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 100 dan standar deviasi (SDi) sebesar 20. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 12, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 12. Kelayakan media video pembelajaran ditinjau dari ahli media

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 130	Sangat layak	0	0%
100 – 130	Layak	2	100%
70 – 99,9	Tidak layak	0	0%
< 70	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah soal		2	100%

Berdasarkan tabel 12 di atas dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kelayakan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental menurut ahli media termasuk pada kategori layak.

f. Uji coba pada peserta didik

Video pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran selanjutnya diuji cobakan pada siswa untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas instrumen pada angket untuk siswa kelas X yang berjumlah 36 orang di SMK N 2 Godean. Dari uji coba yang dilakukan diperoleh data secara rinci dari 31 butir indikator valid dan reliabel. Butir soal yang tidak valid dan reliabel akan gugur dan tidak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

2. Tingkat Kelayakan Video Mengolah *Soup* Kontinental

Sedangkan tingkat kelayakan video berdasarkan penilaian peserta didik dilihat dari 4 aspek yaitu aspek materi, aspek media, aspek luaran atau output dan keseluruhan aspek. Penentuan kelayakan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental diukur berdasarkan penilaian dari para peserta didik kelas X SMK N 2 Godean. Data yang didapat menunjukkan tingkat validitas kelayakan video sebagai sumber belajar. Berikut ini hasil pengujian dari para peserta didik berdasarkan beberapa aspek .

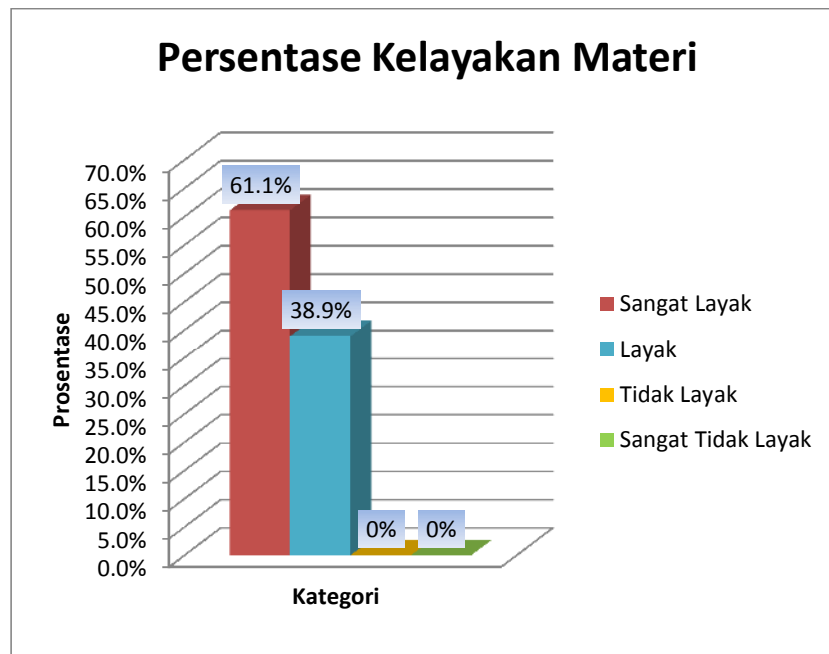
a. Aspek materi

Berdasarkan perhitungan data pada 36 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 9 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 9 sampai dengan 36 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 22,5 dan standar deviasi (SDi) sebesar 4,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 13 dan gambar 4, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 13. Hasil perhitungan pada aspek relevansi materi

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 29,4	Sangat layak	22	61,1%
22,6 - 29,4	Layak	14	38,9%
15,8 - 22,5	Tidak layak	0	0%
< 15,8	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		36	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada aspek materi dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan aspek materi

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada video pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

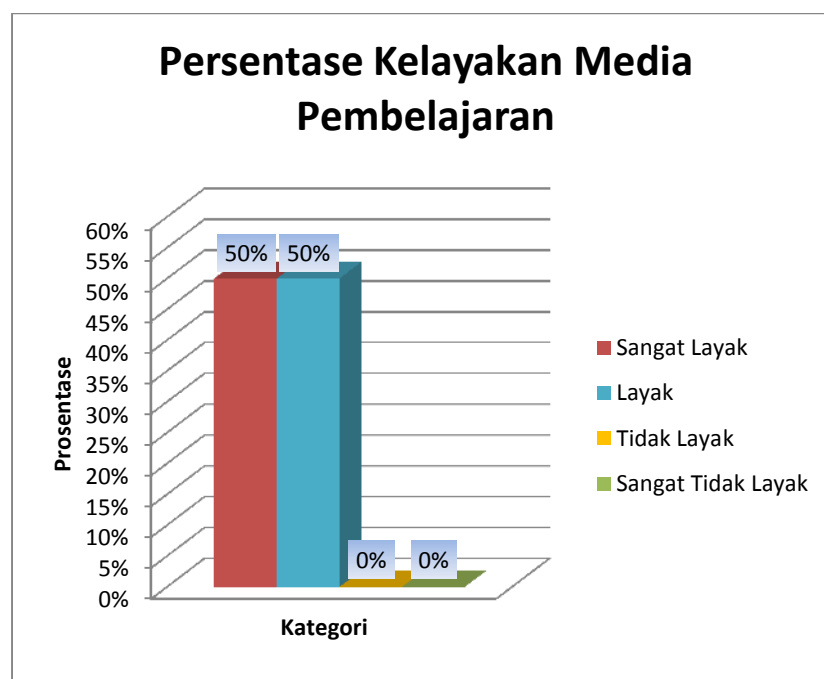
b. Aspek media pembelajaran

Berdasarkan perhitungan data pada 36 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 16 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 16 sampai dengan 64 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 40 dan standar deviasi (SDi) sebesar 8. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 14 dan gambar 5, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 14. Hasil perhitungan pada aspek relevansi media

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 52,1	Sangat layak	18	50%
40,1 – 52,1	Layak	18	50%
28,1 – 40	Tidak layak	0	0%
< 28,1	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		36	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada aspek media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan aspek media pembelajaran

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada video pembelajaran telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

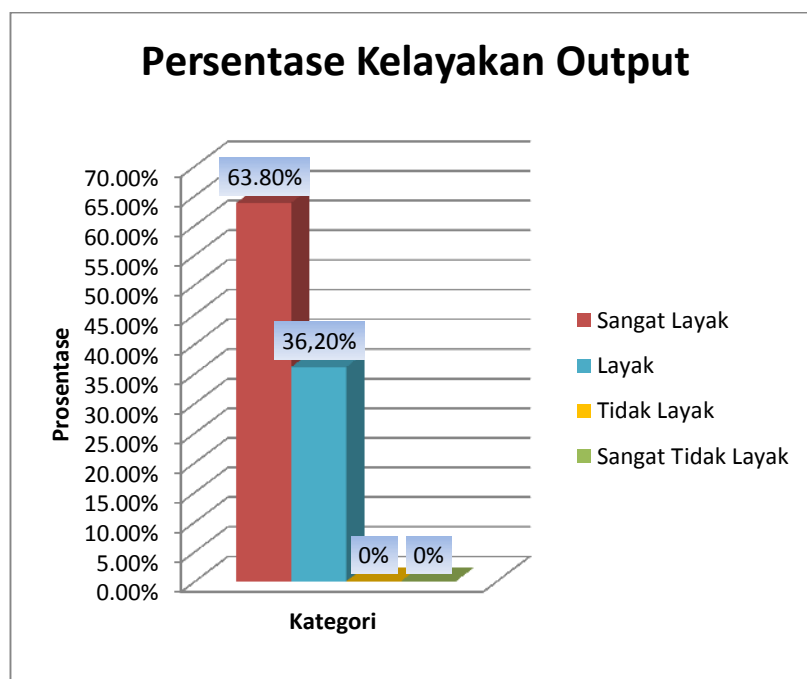
c. Aspek luaran/*output*

Berdasarkan perhitungan data pada 36 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 3 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor ideal yang berkisar antara 3 sampai dengan 12 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (M_i) sebesar 7,5 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 1,5. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 15 dan gambar 6, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 15. Hasil perhitungan pada aspek relevansi *output*

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
> 9,9	Sangat layak	23	63,8%
7,6 – 9,9	Layak	13	36,2%
5,4 – 7,5	Tidak layak	0	0%
< 5,4	Sangat tidak layak	0	0%
Jumlah		36	100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada aspek luaran/*output* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan aspek luaran/output

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari aspek materi termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada video pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik.

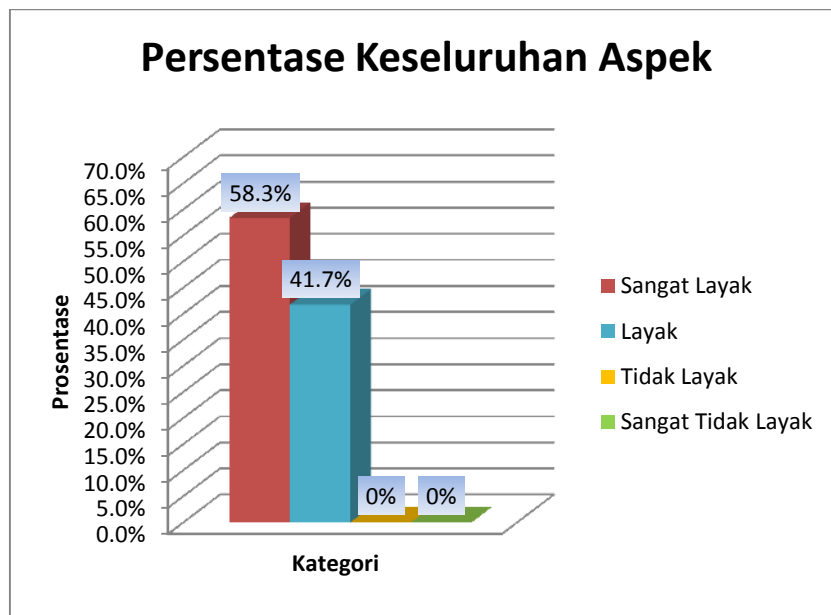
d. Keseluruhan aspek

Perhitungan secara keseluruhan berdasarkan pada aspek materi, aspek media, dan aspek output pada 36 siswa dengan jumlah butir soal sebanyak 28 soal. Identifikasi kecenderungan tinggi rendahnya skor ditetapkan pada kriteria ideal berdasarkan skor data penelitian dengan skala likert dengan rentang data 1 sampai dengan 4. Maka didapatkan skor terendah ideal 28 dan skor tertinggi ideal 112 sehingga diperoleh nilai rerata ideal (Mi) sebesar 70 dan standar deviasi (SDi) sebesar 14. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 16 dan gambar 7, sedangkan untuk perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 16. Hasil perhitungan pada keseluruhan aspek

Kelas	Kategori	Prosentase
1	Sangat layak	58,3%
2	Layak	41,7%
3	Tidak layak	0%
4	Sangat tidak layak	0%
Jumlah		100%

Untuk lebih jelasnya hasil kelayakan video pada keseluruhan aspek dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Frekuensi relatif kelayakan video berdasarkan keseluruhan aspek

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat diartikan bahwa kelayakan video ditinjau dari keseluruhan aspek termasuk dalam kategori sangat layak sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian pada video pembelajaran secara keseluruhan telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik berdasarkan pada semua aspek yang diamati.

B. Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental

Proses pembuatan video pembelajaran ini melalui beberapa tahap sesuai dengan prosedur pengembangan yaitu tahap perencanaan, tahap *design*, dan tahap pengembangan.

a. *Planning* (perencanaan)

Pada tahap perencanaan meliputi :

1) Penentuan kebutuhan dan tujuan

Hasil dari observasi yang telah dilakukan pada tahap perencanaan diketahui bahwa para siswa tidak termotivasi dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pengolahan makanan kontinental. Disamping itu diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa pada mata diklat pengolahan makanan kontinental masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan dalam satu kelas bahwa 15 dari 36 siswa tidak mampu mencapai nilai ketuntasan belajar minimal 75. Kurangnya motivasi dan perhatian atau konsentrasi siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Minat dan konsentrasi siswa dalam belajar merupakan dua faktor yang berkaitan. Minat pada dasarnya merupakan perhatian, dan dari perhatian tersebut akan muncul konsentrasi, terutama oleh perhatian yang bersifat spontan dan perhatian yang timbul secara sadar oleh peserta didik itu sendiri. Minat dan konsentrasi dapat ditumbuhkan dengan metode atau perangkat pembelajaran yang baik, misalnya media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu cara, alat,

atau proses, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.

2) Pengumpulan sumber

Sumber-sumber informasi yang menguatkan pemaparan diatas dikumpulkan.

Selanjutnya mencari sumber informasi yang berasal dari internet, buku atau pun jurnal yang dapat membantu dalam proses pengembangan media video tersebut.

3) Menghasilkan gagasan

Setelah menganalisis dan mengumpulkan data, maka selanjutnya dilakukan menyusun *draft* untuk memudahkan dalam mengembangkan media baik dalam pembuatan *flowchart*, *storyboard* maupun skrip. Penentuan kebutuhan dan pengumpulan sumber yang telah didapat kemudian dikembangkan menjadi sebuah gagasan yang dapat membantu permasalahan yang ditemukan di SMK N 2 Godean. Berdasarkan masalah yang ditemui dilapangan untuk itu perlu dibuat sebuah media yang mampu memperlihatkan langkah-langkah dalam proses pembuatan *soup*, media tersebut adalah video. Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Pernyataan tersebut mendukung mengapa video pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran praktik dan perlu untuk dikembangkan.

b. *Design* (tujuan)

Tahap *design* meliputi membuat *flowchart*, membuat *storyboards* secara tertulis, dan mempersiapkan skrip.

1) Membuat *flowchart*

Flowchart yang dihasilkan digunakan untuk memperjelas jalannya program pada saat digabungkan dengan *macromediaflash*. *Flowchart* ini berfungsi sebagai gambaran secara garis besar bagaimana alur dari media yang dikembangkan.

2) Membuat *storyboard*

Storyboard yang dihasilkan sebelum digunakan sebagai dasar pengambilan video terlebih dahulu divalidasi kepada ahli materi agar nantinya pada saat proses pengambilan gambar untuk video tidak mengalami kesalahan fatal yang dapat menyebabkan pengulangan pengambilan gambar. Setelah dilakukan validasi didapatkan *storyboard* yang layak untuk dijadikan video pembelajaran.

3) Mempersiapkan skrip

Sebelum masuk dalam tahap pengembangan *storyboard* dan skrip terlebih dahulu divalidasi kepada ahli dan melakukan revisi apabila ada saran dan komentar dari para ahli. Pentingnya validasi untuk skrip adalah agar narator tidak melakukan kesalahan dalam menerangkan proses dari mengolah *soup* kontinental. Skrip sendiri berisikan narasi proses pengolahan *soup* kontinental yang pada saat proses pengambilan audio akan dibacakan oleh narator, sehingga baik tidaknya media pembelajaran ini juga bergantung pada skrip yang digunakan.

c. *Development* (pengembangan)

Sedangkan tahap pengembangan meliputi memproduksi audio dan video, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

1) Memproduksi video dan audio

Sebelum masuk dalam tahap ini terlebih dahulu peneliti memvalidasi *flowchart*, *storyboard* dan skrip. Setelah mendapatkan validasi untuk *flowchart*, *storyboard* dan skrip kemudian memproduksi video berdasarkan *storyboard* dan

skrip yang ada. Kendalanya apabila terdapat kesalahan dalam skrip maka kemungkinan akan terjadi kesalahan pada saat take video. Tetapi hal ini dapat diatasi dengan adanya revisi dan pengawasan dari dosen penanggung jawab pembuatan skrip dan dalam proses pengeditan.

2) Memprogram materi

Video dan audio yang telah diproduksi diubah menjadi format yang mudah untuk dibaca oleh semua jenis perangkat elektronik yang nantinya akan dipakai untuk menampilkan video ini. Terlebih dahulu format video dan audio disesuaikan dengan perangkat pendukung yang ada agar lebih mudah digunakan oleh siapa saja. Untuk video menggunakan format mpg, foto menggunakan format jpg sedangkan untuk audio menggunakan wav. Selain itu melakukan *refresh* terhadap jalannya proses pengembangan untuk meminimalisir kekeliruan pada tahapnya.

3) Menyiapkan komponen pendukung

Pengembangan media ini tentu tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya media ini. Pada tahap ini komponen-komponen yang dimaksud adalah program aplikasi *macromedia flash*, *photoshop*, *visio 11*, *cool edit pro* dan *adobe primer*. Video yang telah diproduksi kemudian digabungkan dengan audio dan gambar serta animasi yang telah dipersiapkan dengan menggunakan *cool edit pro* dan *adobe primer*. Setelah proses *mixing* selesai kemudian dilanjutkan dengan pengembangan melalui *macromedia flash*.

Secara keseluruhan dalam pengembangan video ini tidak terlalu banyak mengalami kendala, karena alat yang digunakan untuk produksi sudah tergolong lengkap dan modern. Pembuatan video juga harus memperhatikan pencahayaan, pengambilan gambar yang tidak *blur*, dan perekaman suara yang tidak *noise*. Tahap akhir adalah proses penyimpanan hasil video dalam bentuk VCD. Hanya saja pada

saat proses *take* video terjadi hambatan seperti pengambilan *setting* yang kurang sesuai, masuknya unsur suara yang tidak diinginkan, pemilihan tempat yang menarik, proses *editing* serta *dubbing* yang harus diambil beberapa kali dan setelah produksi dilakukan masih ada revisi yang diberikan sehingga memakan waktu dan proses yang cukup lama. Akan tetapi secara keseluruhan hasil video pembelajaran mengolah *soup* kontinental ini sudah baik.

4) Mengevaluasi dan meninjau kembali (pengujian dan pengesahan).

Media yang telah dikembangkan divalidasikan kepada ahli materi mengolah *soup* kontinental, ahli media pembelajaran, dan guru mata pelajaran. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan dari para ahli. Hasilnya didapatkan media yang telah direvisi dan siap untuk diuji kelayakan kepada peserta didik.

Hasil dari pengembangan video pembelajaran ini yaitu media pembelajaran berupa video yang digabungkan dengan aplikasi *macromedia flash* agar dapat digunakan secara individu ataupun klasikal oleh siswa. Media ini tergolong semi interaktif karena memiliki banyak *button* yang memungkinkan siswa untuk dapat memahami sendiri tanpa bantuan siapapun. Alessi dan Trollip (2001) berpendapat bahwa pembelajaran tutorial yang baik perlu melibatkan pemaparan dan bimbingan. Diawali dengan pengenalan yang memperkenalkan judul dan tujuan pembelajaran diikuti dengan persembahan informasi yang menguraikan konsep dan isi pelajaran yang ingin disampaikan. Persembahan informasi disampaikan dalam bentuk teks, grafik, bunyi, animasi dengan gaya persembahan yang berkonsepkan aktivitas. Seterusnya aktivitas atau soal disediakan untuk mendapatkan respon dari peserta didik. Aktivitas menyediakan respon terhadap pencapaian peserta didik dan dapat menggambarkan tahap pencapaian serta memberi peluang mencoba lagi. Penilaian dilakukan untuk mengukur seperti tujuan pembelajaran yang dicapai. Respon

diberikan oleh komputer untuk meneruskan pembelajaran seterusnya dan mengulangi lagi pelajaran sehingga tujuan tercapai.

d. Revisi video pembelajaran mengolah *soup* kontinental

Setelah dilakukan validasi media dan validasi materi diperoleh saran untuk memperbaiki media pembelajaran dari aspek materi dan aspek media, kemudian dilakukan tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Dari pengujian ahli media dan ahli materi didapatkan hasil bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental ini valid dan dapat digunakan untuk uji coba pada peserta didik.

e. Validasi video pembelajaran mengolah *soup* kontinental

1) Ahli materi

Berdasarkan kriteria kelayakan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental yang ditinjau dari ahli materi memperoleh persentase kelayakan 100%, maka dapat diartikan bahwa video pembelajaran mengolah *soup* kontinental termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli materi.

2) Ahli media pembelajaran

Berdasarkan kriteria kelayakan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental yang ditinjau dari ahli media memperoleh persentase kelayakan 100%, maka dapat diartikan bahwa video pembelajaran mengolah *soup* kontinental termasuk dalam kategori layak digunakan dalam proses belajar mengajar, walaupun perlu dilakukan revisi sesuai dengan saran ahli media.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya video diujicobakan kepada peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Godean, dengan jumlah 36 peserta didik. Uji coba video ini bertujuan untuk mengetahui apakah video pembelajaran

mengolah *soup* kontinental ini layak digunakan SMK Negeri 2 Godean dan apakah dapat diterima serta bermanfaat untuk peserta didik sebagaimana yang diharapkan oleh peneliti.

f. Uji coba pada peserta didik

Dari data para ahli dapat diketahui bahwa menurut ahli materi video pembelajaran termasuk kategori layak, ahli media pembelajaran termasuk kategori layak, guru mata pelajaran kategori layak, dan uji coba pada peserta didik termasuk kategori sangat layak. Sehingga dapat diartikan bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental layak dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran praktek mengolah *soup* kontinental.

2. Tingkat Kelayakan Video Mengolah *Soup* Kontinental

Kelayakan media diperoleh dari data hasil penilaian peserta didik. Tingkat kelayakan video pembelajaran secara keseluruhan mencakup 4 aspek yaitu aspek materi, aspek media pembelajaran, aspek luaran/*output*, dan keseluruhan aspek. Hasil dari pengujian tersebut adalah :

a. Aspek materi

Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental pada aspek materi menunjukkan bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek materi mendapat kategori sangat layak karena pemilihan materi sesuai dengan media yang dikembangkan. Sehingga dapat mempersingkat waktu belajar tanpa kehilangan point-point penting dalam pembelajaran.

b. Aspek media pembelajaran

Berdasarkan kriteria aspek media pembelajaran pada media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental yang ditinjau dari penilaian siswa maka memperoleh kriteria penilaian sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Hal ini dikarenakan penyajian video mengolah *soup* kontinental dapat menggambarkan tentang proses pengolahan soup kontinental dengan bertahap, dan video juga mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya sampai dengan penggunaan secara individu sesuai dengan pendapat Daryanto(2010).

c. Aspek luaran/*output*

Berdasarkan hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental pada aspek luaran/*output* menunjukkan bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak sebesar 36,2%.

d. Keseluruhan Aspek

Sedangkan untuk hasil analisis dari data penilaian peserta didik pada media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental pada keseluruhan aspek menunjukkan bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pengembangan media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental melalui beberapa tahap antara lain : a) *planning* dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu untuk mengetahui media apa yang dibutuhkan dan alasan yang mendasari sehingga media ini dibutuhkan, pengumpulan sumber yang dikumpulkan didapat dari buku teks, dan menyusun gagasan beserta *draft*. b) *design* yaitu pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan skrip kemudian memvalidasi dan merevisi. c) *development* yaitu produksi audio dan video berdasarkan skrip yang sudah divalidasi. Pada tahap ini perangkat pendukung untuk video juga dipersiapkan. Setelah video tersusun dan menjadi media pembelajaran, maka video divalidasi oleh para ahli agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, dan penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100% sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta didik.
2. Hasil pengujian kelayakan untuk media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental dari peserta didik kelas X SMK N 2 Godean adalah meliputi aspek materi pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 61,1% dan kategori layak sebesar 38,9%. Aspek media pembelajaran pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 50% dan kategori layak sebesar 50%. Aspek luaran/output pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 63,8% dan kategori layak

sebesar 36,2%. Sedangkan penilaian kelayakan media secara keseluruhan pada kategori sangat layak dengan frekuensi relatif sebesar 58,3% dan kategori layak sebesar 41,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah:

1. Sesuai dengan hasil penelitian, bahwa media video pembelajaran mengolah *soup* kontinental berdasarkan pengujian hasil dari peserta didik layak untuk digunakan, oleh karena itu dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar disekolah.
2. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut terhadap efektivitas penggunaan media pembelajaran video mengolah *soup* kontinental pada kelas X di SMK N 2 Godean, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. H.M dan Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. 2001. *Multimedia for learning: methods and development*. 3nd ed. USA: Pearson Education.
- Arif S Sadiman. 2003. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, Mudjiono.2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jakarta: Mitra Cendekia Press.
- Endang Mulyatiningsih. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hestri Sundarini. 2011. *Modul Pengolahan Makanan Kontinental*. SMK N 2 Godean.
- Ibrahim R dan Nana Syaodih. 1993. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mariana. 2011. *Pembuatan Video Pembelajaran dalam Pengolahan Kue Putu Mayang dari Tepung Beras Hitam untuk Mata Pelajaran Muatan Lokal di Kelas XII SMK Negeri 2 Godean*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Boga, FT UNY Yogyakarta.
- Marsum Wa. 1994. *Restoran dan segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi offset.
- Moh. Ayip S. 2003. *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Fisika*. Skripsi Upi Bandung. Tidak Diterbitkan.
- Moh. Uzer Usman dan Lilis Setiawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

- _____. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Prihastuti Ekawatiningsih, Kokom Komariah, Sutriyati Purwanti. 2008. *Restoran Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan dan Akdon. 2001. *Rumus dan Data dalam Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. 1993. *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutriyati Purwanti, Kokom Komariah, Yuriani, Wika Rinawati. 2006. *Pengolahan Hidangan Kontinental*. PTBB-FT UNY.
- Soetomo. 2003. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Sugiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Suryo Subroto. 2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. 1990. Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan BASICA. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1991. *Kamus Besar bahasa Indonesia edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Pusat Penelitian Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian Dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Winarno Surakhmad. (1996). *Pengantar Interaksi Mengajar_Belajar (Dasar dan Teknik Metodologi Mengajar)*. Bandung: Tarsito.
- Wingkel, W. S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

- ✓ **Perhitungan reliabilitas dan validitas**
- ✓ **Perhitungan validitas oleh ahli**
- ✓ **Perhitungan kelayakan media oleh siswa**
- ✓ **Rekap nilai siswa**

No	Butir																												Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	92
2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	86
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	85
4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	101
5	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	94
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	83
7	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	109
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86
10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	109
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	109
12	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	105
13	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	86
14	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	92
15	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	94
16	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	99
17	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
18	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
19	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	103
20	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	100
21	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
22	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	88
25	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	107
26	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	105
27	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	107
28	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
29	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	99

30	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	101
31	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	88
33	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107
34	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84
35	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
36	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	104
Σ	124	123	116	125	131	126	127	124	125	124	124	120	119	125	125	112	122	125	120	126	126	125	123	125	118	125	125	123	1858

```
RELIABILITY
/VARIABLES=Item1 Item2 Item3 Item4 Item5 Item6 Item7 Item8 Item9 Item10 Item11 Item12 Item13 Item14 Item15 Item16 Item17 Item18 Item19 Item20 Item21 Item22 Item23 Item24 Item25 Item26 Item27 Item28
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/STATISTICS=DESCRIPTIVE

/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

[DataSet1] D:\Documents\Kampus\TA skripsi\Skripsi\Hitung !\data itung.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.960	28

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Item1	3.44	.504	36
Item2	3.42	.500	36
Item3	3.22	.540	36
Item4	3.47	.506	36
Item5	3.64	.543	36
Item6	3.50	.561	36
Item7	3.53	.506	36
Item8	3.44	.504	36
Item9	3.47	.506	36
Item10	3.44	.504	36

Item11	3.44	.504	36
Item12	3.33	.478	36
Item13	3.31	.577	36
Item14	3.47	.506	36
Item15	3.47	.506	36
Item16	3.11	.575	36
Item17	3.39	.494	36
Item18	3.47	.506	36
Item19	3.33	.478	36
Item20	3.50	.507	36
Item21	3.50	.507	36
Item22	3.47	.506	36
Item23	3.42	.500	36
Item24	3.47	.506	36
Item25	3.28	.454	36
Item26	3.47	.560	36
Item27	3.47	.506	36
Item28	3.42	.500	36

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item1	92.47	93.685	.582	.960
Item2	92.50	93.857	.569	.960
Item3	92.69	93.018	.605	.959
Item4	92.44	91.568	.805	.958
Item5	92.28	91.635	.740	.958
Item6	92.42	91.279	.749	.958
Item7	92.39	92.187	.738	.958
Item8	92.47	94.942	.451	.961
Item9	92.44	90.997	.866	.957
Item10	92.47	94.885	.457	.961
Item11	92.47	94.599	.486	.960
Item12	92.58	94.021	.579	.960
Item13	92.61	94.587	.419	.961

Item14	92.44	90.997	.866	.957
Item15	92.44	93.168	.634	.959
Item16	92.81	92.047	.657	.959
Item17	92.53	93.285	.638	.959
Item18	92.44	90.997	.866	.957
Item19	92.58	93.450	.643	.959
Item20	92.42	92.079	.749	.958
Item21	92.42	91.450	.816	.958
Item22	92.44	92.425	.713	.959
Item23	92.50	94.543	.497	.960
Item24	92.44	90.997	.866	.957
Item25	92.64	95.037	.494	.960
Item26	92.44	92.425	.639	.959
Item27	92.44	90.997	.866	.957
Item28	92.50	92.371	.728	.958

```
SAVE OUTFILE='D:\Documents\Kampus\TA skripsi\Skripsi\Hitung !\Data Hitung.sav'
/COMPRESSED.
```

```
PERMISSIONS FILE = 'D:\Documents\Kampus\TA skripsi\Skripsi\Hitung !\Data Hitung.sav' /PERMISSIONS READONLY.
```

HASIL PERHITUNGAN

Validasi Video Oleh Ahli Materi

Jumlah butir soal 31

Skor terendah ideal $1 \times 31 = 31$

Skor tertinggi $4 \times 31 = 124$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (124+31)$$

$$77,5$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (124-31)$$

$$15,5$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 77,5 + 1,5 (15,5)$$

$$= X > 77,5 + 23,25$$

$$= X > 100,75$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 77,5 < X < 77,5 + 1,5 (15,5)$$

$$= 77,5 < X < 77,5 + 23,25$$

$$= 77,5 < X < 100,75$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 77,5 - 1,5 (15,5) < X < 77,5$$

$$= 77,5 - 23,25 < X < 77,5$$

$$= 54,25 < X < 77,5$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 77,5 - 1,5 (15,5)$$

$$= X < 77,5 - 23,25$$

$$= X < 54,25$$

Validasi Video Oleh Ahli Media

Jumlah butir soal 40

Skor terendah ideal $1 \times 40 = 40$

Skor tertinggi $4 \times 31 = 160$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (160+40)$$

$$100$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (160-40)$$

$$20$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 100 + 1,5 (20)$$

$$= X > 100 + 30$$

$$= X > 130$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 100 < X < 100 + 1,5 (20)$$

$$= 100 < X < 100 + 30$$

$$= 100 < X < 130$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 100 - 1,5 (20) < X < 100$$

$$= 100 - 30 < X < 100$$

$$= 70 < X < 100$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 100 - 1,5 (20)$$

$$= X < 100 - 30$$

$$= X < 70$$

Kelayakan Video Oleh Siswa Berdasarkan Aspek Materi

Jumlah butir soal 9

Jumlah responden 36

Skor terendah ideal $1 \times 9 = 9$

Skor tertinggi ideal $4 \times 9 = 36$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (36 + 9)$$

$$22,5$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (36 - 9)$$

$$4,5$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 22,5 + 1,5 (4,5)$$

$$= X > 22,5 + 6,8$$

$$= X > 29,3$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 22,5 < X < 22,5 + 1,5 (4,5)$$

$$= 22,5 < X < 22,5 + 6,8$$

$$= 22,5 < X < 29,3$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 22,5 - 1,5 (4,5) < X < 22,5$$

$$= 22,5 - 6,8 < X < 22,5$$

$$= 15,7 < X < 22,5$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 22,5 - 1,5 (4,5)$$

$$= X < 22,5 - 6,8$$

$$= X < 15,7$$

Kelayakan Video Oleh Siswa Berdasarkan Aspek Media

Jumlah butir soal 16

Jumlah responden 36

Skor terendah ideal $1 \times 16 = 16$

Skor tertinggi ideal $4 \times 16 = 64$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (64 + 16)$$

$$40$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (64 - 16)$$

$$8$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 40 + 1,5 (8)$$

$$= X > 40 + 12$$

$$= X > 52$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 40 < X < 40 + 1,5 (8)$$

$$= 40 < X < 40 + 12$$

$$= 40 < X < 52$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 40 - 1,5 (8) < X < 40$$

$$= 40 - 12 < X < 40$$

$$= 28 < X < 40$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 40 - 1,5 (8)$$

$$= X < 40 - 12$$

$$= X < 28$$

Kelayakan Video Oleh Siswaberdasarkan Aspek Luaran/Output

Jumlah butir soal 3

Jumlah responden 36

Skor terendah ideal $1 \times 3 = 3$

Skor tertinggi ideal $4 \times 3 = 12$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (12 + 3)$$

$$7,5$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (12 - 3)$$

$$1,5$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 7,5 + 1,5 (1,5)$$

$$= X > 7,5 + 2,25$$

$$= X > 9,8$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 7,5 < X < 7,5 + 1,5 (1,5)$$

$$= 7,5 < X < 7,5 + 2,25$$

$$= 7,5 < X < 9,8$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 7,5 - 1,5 (1,5) < X < 7,5$$

$$= 7,5 - 2,25 < X < 7,5$$

$$= 5,3 < X < 7,5$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 7,5 - 1,5 (1,5)$$

$$= X < 7,5 - 2,25$$

$$= X < 5,3$$

Kelayakan Video Oleh Siswa Secara Keseluruhan Aspek

Jumlah butir soal 28

Jumlah responden 36

Skor terendah ideal $1 \times 28 = 28$

Skor tertinggi ideal $4 \times 28 = 112$

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi ideal} + \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{2} (112 + 28)$$

$$70$$

$SD_i = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi ideal} - \text{skor terendah ideal})$

$$\frac{1}{6} (112 - 28)$$

$$14$$

Sangat layak $= X > M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= X > 70 + 1,5 (14)$$

$$= X > 70 + 21$$

$$= X > 91$$

Layak $= M_i < X < M_i + 1,5 (SD_i)$

$$= 70 < X < 70 + 1,5 (14)$$

$$= 70 < X < 70 + 21$$

$$= 70 < X < 91$$

Tidak Layak $= M_i - 1,5 (SD_i) < X < M_i$

$$= 70 - 1,5 (14) < X < 70$$

$$= 70 - 21 < X < 70$$

$$= 49 < X < 70$$

Sangat Tidak Layak $= X < M_i - 1,5 (SD_i)$

$$= X < 70 - 1,5 (14)$$

$$= X < 70 - 21$$

$$= X < 49$$

ANALISIS HASIL ULANGAN HARIAN

MATA PELAJARAN : PM. Kontinental
KOMPETENSI DASAR : 1.1. Mengolah Soup Kontinental
PROGRAM KEAHLIAN : Tata Boga
KELAS / SEMESTER : X Boga 1 / 1
TAHUN AJARAN : 2011 / 2012
BANYAK PESERTA : 36

[illegible]

Catatan :

- a. Kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM) : 75
Seorang siswa dinyatakan telah tuntas belajar apabila sudah mencapai nilai 75 (sesuai KKM)
- b. Ketuntasan klasikal
Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila dikelas tersebut terdapat minimal 85 % siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan.

HASIL ANALISA**1. Ketuntasan Belajar****a. Perorangan**

Banyaknya peserta tes	: 36 Siswa
Banyaknya siswa yang telah tuntas belajar	: 28 Siswa
Prosentase banyak siswa yang telah tuntas belajar	: 77.8 %

- b. Ketuntasan klasikal : tidak

Catatan :

- a. Kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM) : 75
Seorang siswa dinyatakan telah tuntas belajar apabila sudah mencapai nilai 75 (sesuai KKM)
- b. Ketuntasan klasikal
Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila dikelas tersebut terdapat minimal 85 % siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan.

HASIL ANALISA**1. Ketuntasan Belajar****a. Perorangan**

Banyaknya peserta tes	: 36 Siswa
Banyaknya siswa yang telah tuntas belajar	: 29 Siswa
Prosentase banyak siswa yang telah tuntas belajar	: 80.5 %

b. Ketuntasan klasikal : tidak

ANALISIS HASIL ULANGAN HARIAN

MATA PELAJARAN : PM. Kontinental
KOMPETENSI DASAR : 1.1. Mengolah Soup Kontinental
PROGRAM KEAHLIAN : Tata Boga
KELAS / SEMESTER : X Boga 3 / 1
TAHUN AJARAN : 2011 / 2012
BANYAK PESERTA : 36

[illegible]

Catatan :

- a. Kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM) : 75
Seorang siswa dinyatakan telah tuntas belajar apabila sudah mencapai nilai 75 (sesuai KKM)
- b. Ketuntasan klasikal
Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila dikelas tersebut terdapat minimal 85 % siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan.

HASIL ANALISA

1. Ketuntasan Belajar

a. Perorangan

Banyaknya peserta tes : 36 Siswa
Banyaknya siswa yang telah tuntas belajar : 24 Siswa
Prosentase banyak siswa yang telah tuntas belajar : 66,7 %

b. Ketuntasan klasikal : tidak

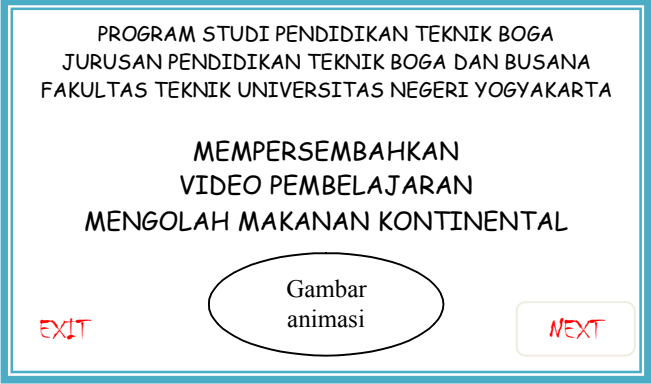
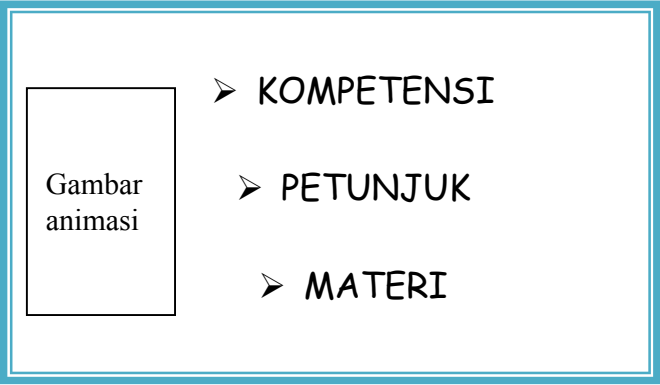
Kesimpulan









Kelas	Persentase lulus KKM	Persentase tidak lulus KKM
X Boga 1	77,8%	22,2%
X Boga 2	80,5%	19,5%
X Boga 3	66,7%	33,3%
Jumlah rerata	75%	25%






Lampiran 2

- ✓ ***Storyboard***
- ✓ ***Skrip***
- ✓ ***Photostory***

STORY BOARD

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 18 dan 20</p>		<p>Instrumental to love you more</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>		<p>Instrumental to love you more</p>

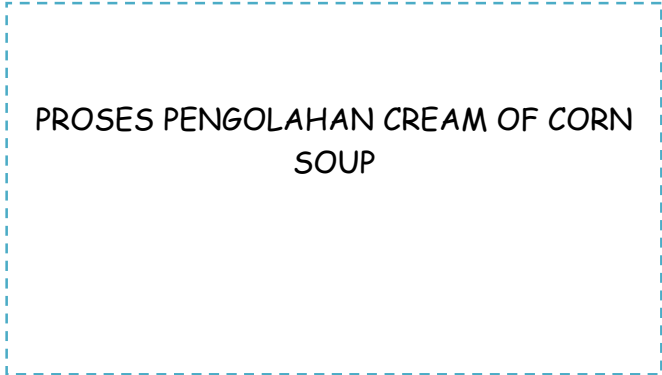

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 12</p>	<p style="text-align: center;">KOMPETENSI</p> <div style="border: 2px solid #00AEEF; padding: 10px;"> <p>Mata pelajaran : Pengolahan Makanan Kontinental Kompetensi dasar : Mengolah Soup Sub kompetensi : Mengolah cream of corn soup, consomme julienne, dan minestrone soup</p> <p>Indikator :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menyiapkan bahan-bahan dalam mengolah cream of corn soup, consomme julienne, dan minestrone soup 2. Siswa dapat menyiapkan peralatan yang digunakan dalam mengolah cream of corn soup, consomme julienne, dan minestrone soup 3. Siswa dapat mengolah cream of corn soup, consomme julienne, dan minestrone soup dengan prosedur yang benar 4. Siswa dapat menyajikan cream of corn soup, consomme julienne, dan minestrone soup dengan prosedur yang benar. <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">   </div> </div>	<p>Instrumental to love you more</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p>	<p style="text-align: center;">PETUNJUK</p> <div style="border: 2px solid #00AEEF; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Petunjuk penggunaan tombol</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Home</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Exit</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Back</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Next</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 20px;">   </div> </div>	<p>Instrumental to love you more</p>




<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<p style="text-align: center;">MATERI</p> <div style="border: 2px solid #00AEEF; padding: 10px; margin: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> ➤ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Foto 14</div> <div>CREAM OF CORN SOUP</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 10px;"> ➤ <div>CONSOMME JULIENNE</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Foto 28</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 10px;"> ➤ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Foto 42</div> <div>MINESTRONE SOUP</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 10px;">   </div> </div>	<p>Instrumental to love you more</p> <p>Pada kesempatan kali ini, materi yang akan dibahas adalah soup. Soup merupakan makanan cair yang terbuat dari kaldu (<i>stock</i>) daging, ayam, ikan dan ditambahkan bahan-bahan pengaroma, bumbu-bumbu dan isian. Soup terbagi atas thick soup atau soup kental, thin soup atau soup cair dan national soup</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div style="border: 2px solid #00AEEF; padding: 10px; margin: 10px;"> <h2 style="text-align: center;">CREAM OF CORN SOUP</h2> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Gambar macam-macam cream of corn soup</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 10px;">  <div style="display: flex; gap: 10px;">   </div> </div> </div>	<p>Narasi : dalam video ini ditampilkan persiapan, pengolahan, dan <i>penyajian cream of corn soup</i>. <i>Cream of corn soup</i> adalah salah satu <i>soup</i> dari klasifikasi <i>soup</i> kental atau <i>thick soup</i> yang disaring. Dengan kriteria hasil : rasa yang gurih, warna kekuningan, aroma khas jagung, dan tekstur kental.</p>

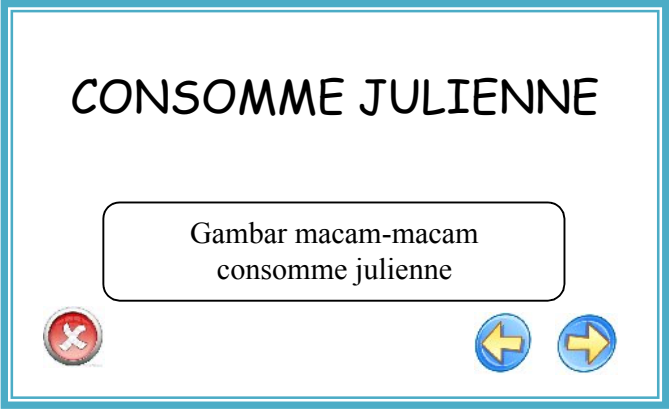
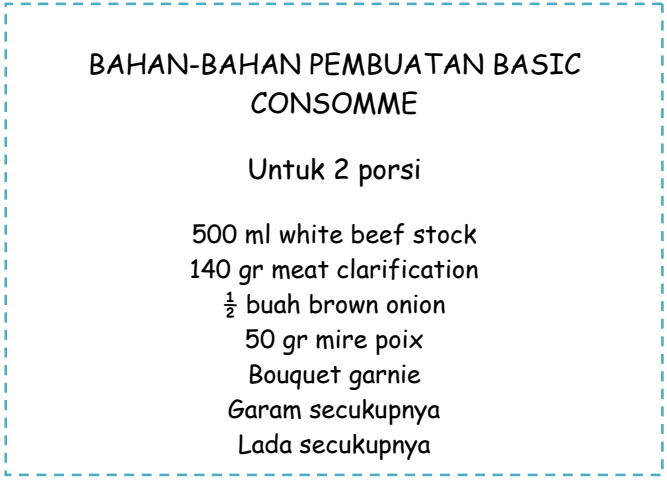
<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Durasi 20 detik</p>	<p>BAHAN-BAHAN PENGOLAHAN CREAM OF CORN SOUP</p> <p>Untuk 2 porsi</p> <p>500 ml white stock 75 gr jagung 20 gr margarine 20 gr tepung 20 gr bawang bombay 20 ml cream Garam Lada Parsley 20 gr french bread</p>	<p>Instrumental to love you more</p>
<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p>	<p>PERSIAPAN BAHAN PENGOLAHAN CREAM OF CORN SOUP</p>	<p>Narasi : Persiapan bahan <i>cream of corn soup</i> adalah :</p>

Animasi foto page curl, up left	Foto 1	500 ml white stock	Narasi : 500 ml white stock dingin
Animasi foto page curl, up right	Foto 2	50 gr jagung halus	Narasi : 50 gr jagung halus
Animasi foto page curl, up left	Foto 3	6 gr margarine	Narasi : 6 gr margarine
Animasi foto page curl, up right	Foto 4	25 gr jagung butir	Narasi : 25 gr jagung butir, rebus hingga matang
Animasi foto page curl, up left	Foto 5	20 gr tepung	Narasi : 20 gr tepung
Animasi foto page curl, up right	Foto 6	20 gr bawang bombay	Narasi : 20 gr bawang bombay dicincang
Animasi foto page curl, up left	Foto 7	20 ml cream	Narasi : 20 ml cream
Animasi foto page curl, up right	Foto 8	Garam	Narasi : Garam
Animasi foto page curl, up left	Foto 9	Lada	Narasi : Lada
Animasi foto page curl, up right	Foto 10	parsley	Narasi : parsley
Animasi foto page curl, up left	Foto 11	20 gr crouton	Narasi : 20 gr crouton

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Animasi foto filled V down,</p>	<p style="text-align: center;">PERALATAN PENGOLAHAN CREAM OF CORN SOUP</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Foto 12</div> <div style="text-align: center;"> Stock pot Bowl Leadle Wooden spoon Skimmer Knife Cutting board </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 10px;">Gambar berjalan berisi peralatan</div>	<p>Narasi : Perlatan yang digunakan dalam pengolahan <i>cream of corn soup</i> adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Stock pot</i> 2. <i>Bowl</i> 3. <i>Leadle</i> 4. <i>Wooden spoon</i> 5. <i>Skimmer</i> 6. <i>Knife</i> 7. <i>Cutting board</i>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Animasi foto filled V up</p>	<p style="text-align: center;">PERALATAN PENYAJIAN CREAM OF CORN SOUP</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-top: 20px;">Foto 13</div>	<p>Narasi : Perlatan yang digunakan dalam menghidangkan <i>cream of corn soup</i> adalah: <i>Soup cup</i> dan <i>saucer</i></p>

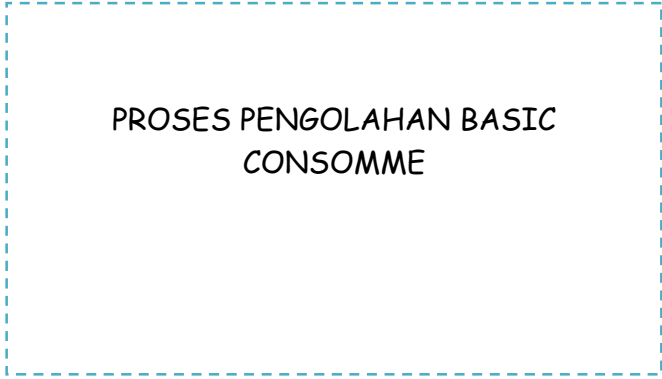

<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	 <p>PROSES PENGOLAHAN CREAM OF CORN SOUP</p>	<p>Instrumental : rhythm of the rain</p>
	<p>Video Proses pengolahan cream of corn soup</p> <p>Narasi terdapat di script</p> <p>Pemain : intan</p>	
<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p> <p>Caption : porsi soup 200-250 cc, dan suhu penyajian 70-88° C yang dibuat dengan tulisan tipe fly in</p> <p>Animasi foto filled V down</p>	 <p>PENYAJIAN CREAM OF CORN SOUP</p> <p>Foto 22</p>	<p>Narasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sajikan <i>soup</i> dalam <i>soup cup</i>. 2. Beri <i>cream</i> dan <i>garnish soup</i> dengan parsley dan crouton. 3. Soup siap untuk dihidangkan <p>Fade in Instrumental : billionaire</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div data-bbox="701 277 1362 712" style="border: 2px solid #00AEEF; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Evaluasi</p> <p>Petunjuk :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klik jawaban yang anda anggap paling benar - Rekapitulasi jawaban anda akan muncul setelah anda menjawab semua pertanyaan <p>1. Bahan pengental utama untuk <i>cream of corn soup</i> adalah.....</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>a. Roux</p> <p>b. Potatoes</p> <p>c. Buerre</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>d. Egg Yolk</p> <p>e. Milk</p> </div> </div> </div>	<p>Narasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klik jawaban yang anda anggap paling benar - Rekapitulasi jawaban anda akan muncul setelah anda menjawab semua pertanyaan
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div data-bbox="701 786 1362 1167" style="border: 2px solid #00AEEF; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Rekapitulasi jawaban</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center; margin-top: 100px;">  <div style="display: flex; gap: 10px;">   </div> </div> </div>	<p>Instrumental : billionaire</p>
	<p>Video percakapan pendahuluan consomme julienne Percakapan terdapat di script Pemain : titan dan intan</p>	

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>		<p>Narasi : dalam video ini ditampilkan persiapan, pengolahan, dan penyajian <i>consomme julienne</i>. <i>Consomme julienne soup</i> adalah salah satu <i>soup</i> dari klasifikasi <i>soup</i> cair atau <i>thin soup</i> yang dijernihkan. Dengan kriteria hasil : rasa yang gurih, warna cokelat bening, aroma sedap rempah-rempah, dan tekstur cair.</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p>		<p>Instrumental : rhythm of the rain</p>

Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14	<div style="border: 1px dashed #00a0e3; padding: 10px; text-align: center;"> PERSIAPAN BAHAN PENGOLAHAN BASIC CONSOMME </div>		Narasi : Persiapan bahan dalam pengolahan <i>basic consommé</i> adalah :
Animasi foto page curl, up right	Foto 1	500 ml white stock	Narasi : 500 ml white stock
Animasi foto page curl, up left	Foto 15	140 gr meat clarification	Narasi : 140 gr meat clarification yang terdiri dari 1. 100 gr daging cincang tanpa lemak 2. 20 gr wortel dipotong menjadi potongan brunoise 3. 1 butir putih telur
Animasi foto page curl, up right	Foto 16	½ bawang bombay	Narasi : ½ buah bawang bombay yang telah digosongkan
Animasi foto page curl, up left	Foto 17	Mire poix terdiri dari :	Narasi : Mire poix yang terdiri dari 1. Bawang bombay 2. Wortel 3. Batang sledri 4. Daun bawang
Animasi foto page curl, up right	Foto 18	Bouquet garnie terdiri dari :	Narasi : Bouquet garnie yang terdiri dari 1. Thyme 2. Bay leaf 3. Cengkih

			4. Merica butir dan 5. Daun bawang yang diikat menjadi satu.
Animasi foto page curl, up left	Foto 9	Garam	Narasi : garam
Animasi foto page curl, up right	Foto 10	Lada	Narasi : lada
Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Animasi foto filled V down	<div style="border: 1px dashed #add8e6; padding: 10px; text-align: center;"> <p>PERALATAN PENGOLAHAN BASIC CONSOMME</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-right: 10px;">Foto 24</div> <div> <p>Stock pot</p> <p>Bowl</p> <p>Skimmer</p> <p>Ladle</p> <p>Wooden spoon</p> <p>Knife</p> <p>Tammy cloth</p> <p>Cutting board</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; width: fit-content; margin-left: auto; margin-right: auto;"> Gambar berjalan berisi peralatan basic consomme </div> </div>		Narasi : peralatan yang digunakan dalam pengolahan <i>basic consomme</i> adalah : 1. <i>Stock pot</i> 2. <i>Bowl</i> 3. <i>Skimmer</i> 4. <i>Ladle</i> 5. <i>Wooden spoon</i> 6. <i>Knife</i> 7. <i>Tammy cloth</i> 8. <i>Cutting board</i>
Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Animasi foto filled V up	<div style="border: 1px dashed #add8e6; padding: 10px; text-align: center;"> <p>PERALATAN PENYAJIAN BASIC CONSOMME</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 100px;">Foto 26</div> </div>		Narasi : Peralatan penyajian yang digunakan untuk menghidangkan <i>basic consomme</i> adalah : <i>bowl</i>

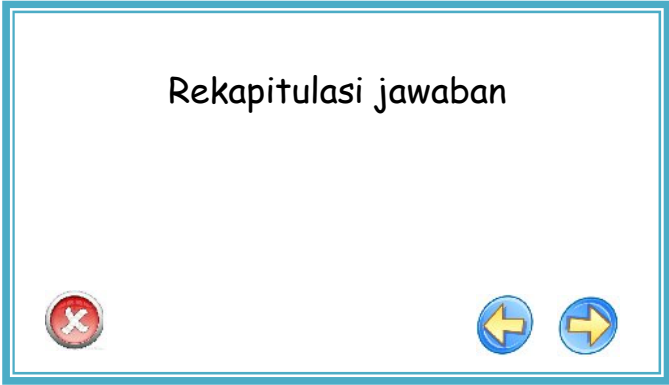

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	 <p>PROSES PENGOLAHAN BASIC CONSOMME</p>	<p>Instrumental : rhythm of the rain</p>
	<p>Video Proses pengolahan basic consommé Narasi terdapat di script Pemain : titan</p>	
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Animasi foto filled V down</p>	 <p>PENYAJIAN BASIC CONSOMME</p> <p>Foto 19</p>	<p>Narasi : ini merupakan <i>basic consommé</i> yang siap untuk digunakan. Langkah selanjutnya adalah membuat <i>consomme julienne</i>.</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p> <p>Durasi 20 detik</p>	<div> <p>BAHAN-BAHAN PENGOLAHAN CONSOMME JULIENNE</p> <p>Untuk 2 porsi</p> <p>500 ml basic consommé</p> <p>30 gr kentang</p> <p>20 gr wortel</p> <p>20 gr buncis</p> <p>Daun bawang</p> <p>Garam</p> <p>20 gr fresh bread</p> </div>		<p>Instrumental : rhythm of the rain</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p>	<div> <p>PERSIAPAN BAHAN PENGOLAHAN CONSOMME JULIENNE</p> </div>		<p>Narasi:</p> <p>Persiapan bahan dalam pengolahan <i>consommé julienne</i> adalah :</p>
<p>Animasi foto page curl, up left</p>	Foto 19	500 ml basic	<p>Narasi : 500 ml basic consommé</p>
<p>Animasi foto page curl, up right</p>	Foto20	30 gr kentang	<p>Narasi : 30 gr kentang dipotong menjadi potongan julienne</p>

Animasi foto page curl, up left	Foto 21	20 gr wortel	Narasi : 20 gr wortel dipotong menjadi potongan julienne
Animasi foto page curl, up right	Foto 22	20 gr buncis	Narasi : 20 gr buncis dipotong menjadi potongan julienne
Animasi foto page curl, up left	Foto 9	Garam	Narasi : garam
Animasi foto page curl, up right	Foto 10	Lada	Narasi : lada
Animasi foto page curl, up left	Foto 23	Daun bawang	Narasi : Slice daun bawang secukupnya
Animasi foto page curl, up right	Foto 12	20 gr French bread	Narasi : 20 gr French bread
Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Animasi foto filled V up	<div style="border: 1px dashed #00FFFF; padding: 10px; text-align: center;"> <p>PERALATAN PENGOLAHAN CONSOMME JULIENNE</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Foto 25</div> <div> <p>Stock pot Bowl Leadle Wooden spoon Knife Cutting board</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; width: fit-content; margin-left: auto;">Gambar berjalan berisi peralatan consomme julienne</div> </div>		Narasi : perlatan yang digunakan dalam pengolahn <i>consomme julienne</i> adalah : 1. <i>Stock pot</i> 2. <i>Bowl</i> 3. <i>Leadle</i> 4. <i>Wooden spoon</i> 5. <i>Knife</i> 6. <i>Cutiing board</i>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p> <p>Animasi foto filled V down</p>	<div> <div>PERALATAN PENYAJIAN CONSOMME JULIENNE</div> <div>Foto 13</div> </div>	<p>Narasi :</p> <p>Perlatan penyajian yang digunakan untuk menghadirkan <i>consomme julienne</i> adalah : <i>soup cup</i> dan <i>saucer</i></p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div> <div>PROSES PENGOLAHAN CONSOMME JULIENNE</div> </div>	<p>Instrumental : rhythm of the rain</p>
	<p>Video Proses pengolahan consomme julienne</p> <p>Narasi terdapat di script</p> <p>Pemain : titan</p>	

<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p> <p>Caption : porsi soup 200-250 cc,dan suhu penyajian 70-88° C yang dibuat dengan tulisan tipe fly in</p> <p>Animasi foto filled V down</p>	<div><div>PENYAJIAN CONSOMME JULIENNE</div><div>Foto 27</div></div>	<p>Narasi :</p> <p>Sajikan <i>consomme julienne</i> dengan <i>garnish slice</i> daun bawang dan pendamping berupa <i>french bread</i>. <i>Consomme</i> siap untuk dihidangkan.</p>
	<p>Video percakapan penutup <i>consomme julienne</i></p> <p>Narasi terdapat di script</p> <p>Pemain : titan dan intan</p>	
<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div><div>Evaluasi</div><div><p>Petunjuk :</p><ul style="list-style-type: none">- Klik jawaban yang anda anggap paling benar- Rekapitulasi jawaban anda akan muncul setelah anda menjawab semua pertanyaan-<p>1. Alat yang digunakan untuk menyaring dalam pembuatan <i>consomme</i> adalah.....</p><div><div>a. Leadle</div><div>b. Sieves</div><div>c. Skimmer</div><div>d. Wooden spoon</div><div>e. Conical strainer</div></div></div></div>	<p>Narasi :</p> <ul style="list-style-type: none">- Klik jawaban yang anda anggap paling benar- Rekapitulasi jawaban anda akan muncul setelah anda menjawab

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>		<p>Instrumental : billionaire</p>
	<p>Video percakapan pendahuluan minestrone soup Percakapan terdapat di script Pemain : titan dan intan</p>	
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>		<p>Narasi : dalam video ini ditampilkan persiapan, pengolahan, dan penyajian <i>minestrone soup</i>. <i>Minestrone soup</i> adalah salah satu contoh dari klasifikasi <i>soup national</i> atau soup dari suatu negara. Dengan kriteria hasil : rasa yang gurih dan asam, warna kemerahan, aroma khas tomat, dan tekstur cair.</p>

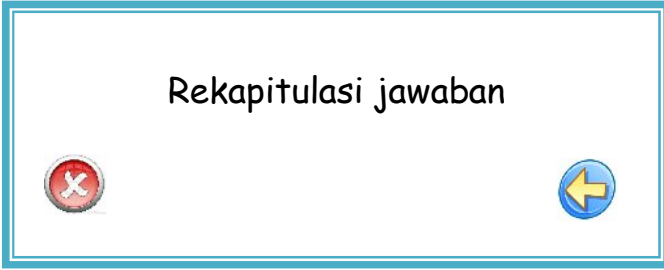


<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Durasi 35 detik</p>	<p>BAHAN-BAHAN PENGOLAHAN MINESTRONE SOUP</p> <p>Untuk 2 porsi</p> <p>500 ml white stock 6 gr margarine 30 gr bawang bombay 2 gr bawang putih 30 gr daun bawang 30 gr wortel 15 gr kubis 30 gr kentang, 30 gr tomato paste 10 gr sledri 10 gr kacang kedelai 15 gr spaghetti 40 gr tomato concase 4 gr parsley 0,4 gr basil leave 20 gr keju parut Garam Lada</p>	<p>Instrumental : rhythm of the rain</p>
---	--	--

Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14	<div style="border: 1px dashed #00AEEF; padding: 10px; text-align: center;"> PERSIAPAN BAHAN PENGOLAHAN MINESTRONE SOUP </div>		Narasi: Persiapan bahan dalam pengolahan <i>minestrone soup</i> adalah :
Animasi foto page curl, up right	Foto 1	500 ml white stock	Narasi : 500 ml white stock
Animasi foto page curl, up left	Foto 2	6 gr margarine	Narasi : 6 gr margarine
Animasi foto page curl, up right	Foto 28	30 gr bawang bombay	Narasi : 30 gr bawang bombay yang telah di chopped
Animasi foto page curl, up left	Foto 29	2 gr bawang putih	Narasi : 2 gr chopped bawang putih
Animasi foto page curl, up right	Foto 23	30 gr daun bawang	Narasi : 30 gr daun bawang, di potong slice
Animasi foto page curl, up left	Foto 30	30 gr wortel	Narasi : 30 gr wortel dipotong menjadi potongan paysanne
Animasi foto page curl, up right	Foto 31	15 gr kubis	Narasi : 15 gr kubis dipotong menjadi potongan paysanne
Animasi foto page curl, up left	Foto 32	30 gr kentang	Narasi : 30 gr kentang dipotong menjadi potongan paysanne
Animasi foto page curl, up right	Foto 33	30 gr tomato paste	Narasi : 30 gr tomato paste
Animasi foto page curl, up left	Foto 34	10 gr chopped sledri	Narasi : 10 gr chopped sledri
Animasi foto page curl, up right	Foto 35	10 gr kacang kedelai	Narasi : 10 gr kacang kedelai yang telah direbus
Animasi foto page curl, up left	Foto 36	15 gr spaghetti	Narasi : 15 gr spaghetti, potong menjadi 2 cm

Animasi foto page curl, up right	Foto 37	40 gr tomato concase	Narasi : 40 gr tomato concase
Animasi foto page curl, up left	Foto 38	4 gr chopped parsley	Narasi : 4 gr chopped parsley
Animasi foto page curl, up right	Foto 39	0,4 gr basil leave	Narasi : 0,4 gr basil leave
Animasi foto page curl, up left	Foto 40	20 gr keju parut	Narasi : 20 gr keju parut
Animasi foto page curl, up right	Foto 9	garam	Narasi : garam
Animasi foto page curl, up left	Foto 10	lada	Narasi : lada
Animasi foto page curl, up right	Foto 12	20 gr French bread	Narasi : 20 gr French bread
Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14 Animasi foto filled V up	<div style="border: 1px dashed #00FFFF; padding: 10px; text-align: center;"> <p>PERALATAN PENGOLAHAN MINESTRONE SOUP</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">Foto 41</div> <div> <p>Sauce pan Bowl Leadle Wooden spoon Knife Cutting board</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <p>Gambar berjalan berisi peralatan basic consomme</p> </div> </div>		<p>Narasi : perlatan yang digunakan dalam pengolahn <i>minestrone soup</i> adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Saute pan</i> 2. <i>Bowl</i> 3. <i>Leadle</i> 4. <i>Wooden spoon</i> 5. <i>Knife</i> 6. <i>Cutting board</i>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p> <p>Animasi foto filled V up</p>	<div> <div>PERALATAN PENYAJIAN MINESTRONE SOUP</div> <div>Foto 13</div> </div>	<p>Narasi :</p> <p>B : sedangkan untuk peralatan yang digunakan dalam menghadirkan <i>menistrone soup</i> yaitu : <i>Soup cup</i> dan <i>saucer</i></p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div> <div>PROSES PENGOLAHAN MINESTRONE SOUP</div> </div>	<p>Instrumental : rhythm of the rain</p>
	<p>Video Proses pengolahan minestrone soup</p> <p>Narasi terdapat di script</p> <p>Pemain : titan dan intan</p>	

<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 14</p> <p>Caption : porsi soup 200-250 cc, dan suhu penyajian 70-88° C yang dibuat dengan tulisan tipe fly in</p> <p>Animasi foto filled V down</p>	<div data-bbox="722 321 1377 652"> <div data-bbox="802 380 1297 412">PENYAJIAN MINESTRONE SOUP</div> <div data-bbox="932 448 1159 552"> <div data-bbox="995 461 1096 490">Foto 42</div> </div> </div>	<p>Instrumental to love you more</p>
	<p>Video percakapan penutup minestrone soup</p> <p>Narasi terdapat di script</p> <p>Pemain : titan dan intan</p>	
<p>Layar dengan wallpaper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div data-bbox="722 889 1377 1344"> <div data-bbox="1003 912 1096 941">Evaluasi</div> <div data-bbox="747 948 865 977">Petunjuk :</div> <ul style="list-style-type: none"> - Klik jawaban yang anda anggap paling benar - Rekapitulasi jawaban anda akan muncul setelah anda menjawab semua pertanyaan <p>3. Pada minestrone soup, potongan sayur yang digunakan adalah</p> <div> <div>a. <i>Julienne</i></div> <div>b. <i>Cube</i></div> <div>c. <i>Jardinierre</i></div> <div>d. <i>Paysanne</i></div> <div>e. <i>Mace</i></div> </div> </div>	<p>Narasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Klik jawaban yang anda anggap paling benar - Rekapitulasi jawaban anda akan muncul setelah anda menjawab

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru muda, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>		<p>Instrumental : billionaire</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22 Animasi foto circles</p>		<p>Instrumental to love you more</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru, dan tulisan hitam Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22 Animasi foto circles</p>		<p>Instrumental to love you more</p>

<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p> <p>Animasi foto circles</p>	<p>VIDEO PEMBELAJARAN INI DI DUKUNG OLEH :</p> <div data-bbox="758 375 987 496"> <p>Gambr foto 2 buah</p> </div> <div data-bbox="753 558 821 623">  </div> <div data-bbox="1268 565 1327 623">  </div> <div data-bbox="1039 354 1358 548"> <p>Narasi Nama : Yoana Rahma No hp : 085290884330 Email : yoanarafaida@yahoo.com Tim Kameramen Nama : Heat shoot No hp : 085643350990, anggiti.dead@gmail.com</p> </div>	<p>Instrumental to love you more</p>
<p>Layar dengan wallpapper bernuansa biru, dan tulisan hitam</p> <p>Jenis Font: comic sans MS, ukuran 22</p>	<div data-bbox="720 716 1379 1097"> <p>TERIMA KASIH</p> <div data-bbox="915 938 1176 1040"> <p>Gambar animasi</p> </div> </div>	<p>Instrumental to love you more</p>

KERANGKA NASKAH PEMBUATAN VCD PEMBELAJARAN

PEMBUATAN *CREAM SOUP*

MATA PELAJARAN	Kompetensi Kejuruan
ASPEK/KETERAMPILAN	
STANDAR KOMPETENSI	1. Mengolah Makanan Kontinental
KOMPETENSI DASAR	1.1 Mengolah <i>Soup</i>
TINGKATAN	
MATERI	Membuat <i>Cream of Corn Soup</i>
TUJUAN PEMBELAJARAN	Setelah mengikuti tayangan dan melaksanakan sejumlah kegiatan pembelajaran, peserta didik : 1. Mampu mempersiapkan pengolahan <i>cream soup</i> 2. Mampu membuat <i>cream soup</i> 3. Mampu menyajikan <i>cream soup</i> dengan baik dan benar
PENULIS NASKAH	Fiskha Ayuningrum
PENELAAH MATERI	
TIM MEDIA	
DURASI	10 menit
Pemain:	1. Peraga: Titian dan Intan 2. Narator: Yoana

Sinopsis

Video pembelajaran ini menyajikan tayangan mengenai salah satu hidangan *Cream Soup* yaitu *Cream of Corn Soup*. *Cream of Corn Soup* merupakan *soup* dari klasifikasi *thick soup* atau soup kental dengan karakteristik rasa yang gurih, warna kekuningan, aroma khas jagung, dan tekstur kental. Pembelajaran ini dimulai dari persiapan bahan untuk pengolahan, persiapan alat untuk pengolahan, proses pengolahan dan penyajiannya.

Script

Shoot	1	Judul	Cream of corn soup : percakapan pendahuluan	Lokasi
Skenario		Narasi		Out door
<p><i>Type shoot : Long Shoot</i> untuk awal proses pembuatan cream soup. Dilanjutkan pengambilan gambar dengan <i>dolying</i> kemudian <i>close up</i> untuk tahapan dalam proses pembuatan cream soup.</p> <p>Ket : pengambilan <i>one shoot</i> peraga proses pembuatan cream soup</p> <p>Animasi pergantian slide : <i>page curl up left</i> dan <i>page curl up right</i>.</p>		<p>Proses dalam pembuatan <i>cream of corn soup</i> adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Panaskan margarin hingga mencair 2. Setelah mencair masukkan bawang bombay yang telah dicincang, masak hingga harum. 3. Setelah harum masukkan tepung dan masak selama beberapa menit. 4. Secara perlahan masukkan white stock sedikit demi sedikit sambil diaduk rata hingga tidak berbutir. (cut) 5. Masukkan jagung halus, lada, dan garam. 6. Masak hingga matang dengan teknik <i>simmering</i>. <i>Simmering</i> adalah memasak bahan makanan dengan api kecil. (cut) 7. Setelah matang, kemudian saring soup dengan <i>skimmer</i>. (cut) 8. Tuang kembali soup dalam stock pot, kemudian masukkan jagung butir yang telah direbus. Perbaiki rasa soup dengan menambahkan garam dan lada. 9. Matikan kompor dan sajikan soup dalam soup cup. 		Dolying

KERANGKA NASKAH PEMBUATAN VCD PEMBELAJARAN

PEMBUATAN *CONSOMME JULIENNE*

MATA PELAJARAN	Kompetensi Kejuruan
ASPEK/KETERAMPILAN	
STANDAR KOMPETENSI	1. Mengolah Makanan Kontinental
KOMPETENSI DASAR	1.1 Mengolah Soup
TINGKATAN	
MATERI	Membuat <i>Consomme Julienne</i>
TUJUAN PEMBELAJARAN	Setelah mengikuti tayangan dan melaksanakan sejumlah kegiatan pembelajaran, peserta didik : 1. Mampu mempersiapkan pengolahan <i>consomme julienne</i> 2. Mampu membuat <i>consomme julienne</i> 3. Mampu menyajikan <i>consomme julienne</i> dengan baik dan benar
PENULIS NASKAH	Fiskha Ayuningrum
PENELAAH MATERI	
TIM MEDIA	
DURASI	10 menit
Pemain	1. Peraga: Titian dan Intan 2. Narator: Yoana

Sinopsis

Video pembelajaran ini menyajikan tayangan materi mengenai salah satu hidangan *Consomme* yaitu *Consomme Julienne*. *Consomme Julienne* merupakan *soup* dari klasifikasi *thin soup* atau *soup* cair yang mengalami proses penjernihan dengan karakteristik rasa yang gurih, warna cokelat bening, aroma sedap rempah-rempah, dan tekstur cair. Pembelajaran ini dimulai dari persiapan bahan untuk pengolahan, persiapan alat untuk pengolahan, proses pengolahan dan penyajiannya.

Script

Shoot	1	Judul	Consomme Julienne : percakapan pendahuluan	Exterior
		Skenario	Narasi	Posisi
		<p><i>Type shoot : medium shoot</i> model peraga sebagai pengantar.</p> <p>Ket : berupa adegan percakapan dua siswa yang sedang berdiskusi. Salah satu diantara mereka kurang memahami materi soup yang kemarin diajarkan disekolah, sedangkan besok harus menghadapi praktik mengolah soup. Perangkat yang digunakan : laptop dengan mouse, dan 1 buah CD.</p> <p>Animasi pergantian slide : filled V down</p> <p>Cut to shoot 2</p>	<p>A : Santi, kamu bisa bantu aku tidak?</p> <p>B : Kalau aku bisa pasti aku bantulah.</p> <p>A : Ini lho, aku ada kesulitan memahami tentang pengolahan <i>consomme julienne</i>!</p> <p>B : Oo.... itu sih aku bisa. Mudah kok. Tapi sebelum memahami proses pengolahan <i>consomme julienne</i>, kamu harus paham dulu bagaimana membuat <i>basic consommé</i>. Kamu sudah paham belum tentang <i>basic consommé</i>?</p> <p>A : Emm, <i>basic consommé</i> ya? Kalau bahan-bahannya aku tahu, tapi kalau proses pengolahannya aku kurang paham. Kamu ada materi tentang itu tidak?</p> <p>B : Kebetulan aku bawa neh, materi mengolah <i>consomme julienne</i> dalam bentuk video pembelajaran. Gimana? Kamu mau lihat tidak?</p> <p>A : Mau, mau. Sekalian untuk memperdalam ilmu. Hehee</p> <p>B : Ya sudah, ayo kita lihat dulu.</p>	Dolying

Shoot	2	Judul	Consomme Julienne : proses pengolahan <i>basic consommé</i>	Exterior
		Skenario	Narasi	Posisi
		<p><i>Type shoot : medium shoot</i> untuk awal proses pembuatan <i>consomme</i>. Dilanjutkan pengambilan gambar dengan <i>dolying</i> kemudian <i>close up</i> untuk tahapan dalam proses pembuatan <i>consomme</i>.</p> <p>Ket : pengambilan gambar objek <i>one shoot</i> peraga proses pembuatan <i>consomme</i>.</p> <p>Animasi pergantian slide : <i>page curl up left</i> dan <i>page curl up right</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proses dalam pengolahan <i>consomme julienne</i> diawali dengan membuat <i>basic consommé</i> - Untuk membuat <i>basic consommé</i> dibutuhkan <i>meat clarification</i>. - <i>Meat clarification</i> berfungsi untuk menjernihkan <i>consomme</i>. <i>Meat clarification</i> dapat disimpan semalam dilemari pendingin. (cut) - Sselanjutnya, letakkan <i>meat clarification</i> kedalam stock pot. Kemudian tambahkan stock dingin, mire poix, dan bouquet garnie. - Masak dengan api besar hingga mendidih. (cut) 	Dolying

	<ul style="list-style-type: none"> - Setelah mendidih kecilkan api. Kemudian <i>simmer</i> selama 3 jam, dan tidak boleh diaduk. Teknik pengolahan dalam mengolah <i>basic consommé</i> adalah <i>simmering</i>, yaitu memasak bahan makanan dengan api kecil agar menghasilkan <i>consommé</i> yang jernih. (cut) - Setelah 3 jam, saring <i>basic consommé</i> dengan <i>tammy cloth</i>. (cut) - <i>Basic consommé</i> yang sudah disaring dipanaskan kembali. Kemudian diberi tambahan rasa dengan garam dan lada. - <i>Basic consommé</i> siap untuk digunakan. 	
--	---	--

Shoot	4	Judul	Consommé Julienne : proses pengolahan consommé julienne	Exterior
		Skenario	Narasi	Posisi
		<p><i>Type shoot : medium shoot</i> untuk awal proses pembuatan consommé julienne. Dilanjutkan pengambilan gambar dengan <i>dolying</i> kemudian <i>close up</i> untuk tahapan dalam proses pembuatan consommé julienne.</p> <p>Ket : pengambilan objek gambar <i>one shoot</i> peraga proses pembuatan consommé.</p> <p>Animasi pergantian slide : <i>page curl up left</i> dan <i>page curl up right</i>.</p>	<p>Proses dalam pembuatan <i>consommé julienne</i> adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proses pengolahan consommé julienne diawali dengan <i>blanch</i> sayuran, yaitu kentang, wortel, dan buncis. Untuk blanching sayuran dimulai dari sayuran yang memiliki warna paling muda yaitu kentang. Jangan lupa untuk memasukkan garam dalam air perebus. (cut) - Setelah sayuran lunak, angkat dan tiriskan. Agar mendapatkan hasil yang baik siram sayuran dengan air dingin. - Kemudian dilanjutkan merebus wortel. Setelah lunak tiriskan. Siram kembali wortel dengan air dingin. (cut) - Yang terakhir rebus buncis. <p>Teknik pengolahan yang digunakan dalam pengolahan isi dari <i>consommé julienne</i> adalah <i>blanching</i>. <i>Blanching</i> adalah memasak bahan makanan dengan air mendidih dalam waktu yang cepat. (cut to shoot 5)</p>	Dolying

Shoot	5	Judul	Consomme Julienne	Exterior
Skenario				Posisi
<p><i>Type shoot : medium shoot</i> untuk awal proses pembuatan consomme julienne. Dilanjutkan pengambilan gambar dengan <i>dolying</i> kemudian <i>close up</i> untuk tahapan dalam proses pembuatan consomme julienne.</p> <p>Ket : pengambilan objek gambar <i>one shoot</i> peraga proses pembuatan consomme.</p> <p>Animasi pergantian slide : <i>page curl up left</i> dan <i>page curl up right</i>.</p> <p>Cut to shoot 7</p>				Dolying
<p>Narasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tahap selanjutnya meletakkan sayuran yang telah direbus kedalam <i>soup cup</i>. - Tuang <i>basic consomme</i> hingga 1cm dibawah bibir <i>soup cup</i>. Kemudian tambahkan dengan slice daun bawang sebagai garnish. (cut) 				

Shoot	7	Judul	Consomme Julienne : percakapan penutup	Exterior
Skenario				Posisi
<p><i>Type shoot : medium shoot</i> model peraga sebagai penutup.</p> <p>Ket : Setelah video pembelajaran selesai diputar kedua siswa tersebut melakukan adegan percakapan yang sekaligus sebagai penutup.</p> <p>Animasi pergantian slide : shatter in</p>				Dolying
<p>Narasi</p> <p>B : Gimana? Sudah paham belum?</p> <p>A : Paham banget. Apalagi belajarnya lewat video pembelajaran, jadi jelas.</p> <p>B : Sip deh, berarti aku tidak sia-sia kan bawa video pembelajaran ini</p>				

KERANGKA NASKAH PEMBUATAN VCD PEMBELAJARAN

PEMBUATAN *MINESTRONE SOUP*

MATA PELAJARAN	Kompetensi Kejuruan
ASPEK/KETERAMPILAN	
STANDAR KOMPETENSI	1. Mengolah Makanan Kontinental
KOMPETENSI DASAR	1.1 Mengolah <i>Soup</i>
TINGKATAN	
MATERI	Membuat <i>Minestrone Soup</i>
TUJUAN PEMBELAJARAN	Setelah mengikuti tayangan dan melaksanakan sejumlah kegiatan pembelajaran, peserta didik : 1. Mampu mempersiapkan pengolahan <i>minestrone soup</i> 2. Mampu membuat <i>minestrone soup</i> 3. Mampu menyajikan <i>minestrone soup</i> dengan baik dan benar.
PENULIS NASKAH	Fiskha Ayuningrum
PENELAAH MATERI	
TIM MEDIA	
DURASI	10 menit
Pemain	1. Peraga: Titian dan Intan 2. Narator: Yoana

Sinopsis

Video pembelajaran ini menyajikan tayangan materi mengenai salah satu hidangan *national soup* yaitu *minestrone soup*. *Minestrone soup* merupakan *soup* dari klasifikasi *national soup* atau *soup* nasional yang berasal dari suatu negara dengan karakteristik rasa yang gurih dan asam, warna kemerahan, aroma khas tomat, dan tekstur cair. Pembelajaran ini dimulai dari persiapan bahan untuk pengolahan, persiapan alat untuk pengolahan, proses pengolahan dan penyajiannya.

Script

Shoot	1	Judul	Minestrone soup : percakapan pendahuluan	Interior
Skenario			Narasi	Posisi
<p><i>Type shoot : medium shoot</i> model peraga sebagai pengantar.</p> <p>Ket : Berupa adegan percakapan dua siswa yang sedang berbincang-bincang</p> <p>Animasi pergantian slide : filled V up</p>			<p>A : Aduh laper nih, kita makan yuk ! B : Ayo, kita makan di warung dekat-dekat sini saja ya .. A : oke,</p> <p>Saat sedang ingin keluar rumah, tiba-tiba hujan datang A : Duh kok hujan ya , deras banget lagi. Gimana ya ? apa kita makan di rumah saja ? B : Ide bagus tuh, gimana kalo kita masak, dingin-dingin gini enakunya masak yang hangat-hangat kayanya enak deh ! Kira-kira ada bahan apa saja ya di kulkas ? (cut)</p> <p>Berjalan menuju dapur untuk melihat isi kulkas</p> <p>A : Dikulkas aku punya wortel, kentang, tomat, kubis, kedelai putih dan spaghetti. Oya, kebetulan semalam aku buat white stock juga neh. Emm, enakunya dimasak apa ya ? B : Gimana kalo kita masak soup saja, tapi soup yang beda dari biasanya. A : Boleh-boleh, gimana kalau kita buat <i>menistrone soup</i>. Hemm, udah bisa kebayang panas-panas, rasanya yang segar, lezat banget deh? B : Iyaa, betul banget ituu. Kita langsung buat yuk! (cut)</p>	Dolying

Shoot	2	Judul	Minestrone soup : proses pengolahan	Exterior
		Skenario	Narasi	Posisi
		<p><i>Type shoot : medium shoot</i> untuk awal proses pembuatan minestrone. Dilanjutkan pengambilan gambar dengan <i>dolying</i> kemudian <i>close up</i> untuk tahapan dalam proses pembuatan minestrone.</p> <p>Ket : pengambilan gambar objek <i>one shoot</i> peraga proses pembuatan minestrone yang bergantian sesuai dengan percakapan.</p> <p>Animasi pergantian slide : <i>page curl up left</i> dan <i>page curl up right</i>.</p>	<p>A : Sekarang saatnya kita masak. Pertama kita panaskan margarine. B : Sini biat aku yang panasin margarinnya. B : Terus yang sekanjutnya dimasukkan apa lagi ? A : Selanjutnya bawang bombay dan bawang putih, di saute hingga harum ya. B: Sudah harum neh, dilanjutkan memasukkan wortel dan daun bawangkan ! A : Yup, kalau sudah setengah matang, tambahkan tomato paste, di aduk rata, kemudian ditambahkan stock ya, B : Okk.. Emm blm ada rasanya neh, aku kasih lada dan garam ya, kalau sudah sekarang sayuran di masak dengan teknik simmering selama 20 menit. A : <i>Simmering</i> tu apa sih ? B : Oow, <i>Simmering</i>! <i>Simmering</i> itu adalah memasak bahan makanan dengan api kecil Tii. A : Oow, gtuu.. (cut)</p> <p>A: Setelah di <i>simmer</i> selama 20 menit bahan selanjutnya yang dimasukkan kacang kedelai, kentang, dan spaghetti. B : Sekarang di <i>Simmering</i> lagi selama 15 menit. (cut)</p> <p>A : Kalau sudah 15 menit apa lagi yang harus dimasukkan ? B : Sekarang masukkan tomato concase, chopped parsley, kubis dan basil leaves. Kemudian dimasak hingga semua sayuran matang. (cut)</p>	Dolying

Shoot	6	Judul	Minestrone soup	Narasi	Exterior
Skenario					Posisi
<p><i>Type shoot : close up</i> untuk hasil produk consomme julienne.</p> <p>Caption : porsi soup 200-250 cc,dan suhu penyajian 70-88° C yang dibuat dengan tulisan tipe fly in</p> <p>Ket : setelah close up produk dilanjutkan pengambilan gambar <i>zoom in</i> hasil produk dari minestrone soup.</p> <p>Cut to shoot 7</p>				<p>B : Ini ni, <i>minestrone soup</i> yang sudah jadi. Sekarang soupnya di sajikan dalam soup cup, kemudian ditambahkan parutan keju diatasnya sebagai garnish dan dihidangkan dengan pendamping yaitu french bread.</p> <p>Fade in Instrumental : billionaire</p>	Dolying

Shoot	7	Judul	Minestrone soup	Narasi	Exterior
Skenario					Posisi
<p><i>Type shoot : medium shoot</i> model peraga sebagai penutup.</p> <p>Ket : Setelah video pembelajaran selesai diputar kedua siswa tersebut melakukan adegan percakapan yang sekaligus sebagai penutup.</p> <p>Animasi pergantian slide : shatter in</p>				<p>B : Dicobain deh, gimana rasanya?</p> <p>A : Enak kok. Pembuatannya juga mudah ya.</p> <p>B : Oiya, ada tambahan pengetanghuan juga nih, porsi soup sebagai appetizer sebanyak 200-250 cc sedangkan untuk main course sebanyak 300-350 cc. Kalau untuk suhunya 70-88° C.</p> <p>A : Ooo. Jadi jangan lupa ya saat menghidangkan porsi dan garnish juga harus diperhatikan.</p>	Dolying

Photo story

No	Objek	Keterangan	Keterangan foto	Posisi
Cream of Corn Soup				
1	Foto Bahan			
	a. White stock	Diletakkan pada bowl bening.	Zoom in	Foto 1
	b. Jagung	Terdiri dari 3 buah jagung. Satu buah berbentuk utuh dan telah dikupas. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 2
	c. Margarine	Margarine diletakkan pada piring kecil berwarna putih.	Zoom in	Foto 3
	d. Jagung	Terdiri dari jagung halus besaerta airnya. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 4
	e. Tepung	Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 5
	f. Bawang bombay	1 buah bawang bombay utuh dan ½ buah yang telah dichopped dan 1 buah lagi berbenntuk utuh dengan kulitnya. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 6
	g. Cream	Diletakkan pada gelas bening.	Zoom in	Foto 7
	h. Garam	Diletakkan pada piring kecil berwarna hijau	Zoom in	Foto 8
	i. Lada	Diletakkan pada piring kecil berwarna hijau	Zoom in	Foto 9
	j. Parsley	Parsley utuh dan parsley yang hanya di ambil kuntumnya. Diletakkan pada piring kecil berwarna putih.	Zoom in	Foto 10
	k. French bread	2 potong crouton	Zoom in	Foto 11
2	Foto hasil produk	Cream of potatoes soup yang sudah dihidangkan dalam soup cup dan dialasi dengan saucer. Garnish yang digunakan cream dan parsley dengan pendamping crouton.	Zoom out	Foto 14
Consomme Julienne				
1	Foto Bahan			
	a. White stock	Ditempatkan pada bowl bening.	Zoom in	Foto 1
	b. Meat clarification	Campuran daging, wortel, dan putih telur yang dicampur dan dibentuk seperti gumpalan, diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 15
	c. Browned onion	1 buah bawang bombay yang telah dikupas, setengah buah digosongkan dan 1 buah utuh dengan kulitnya. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 16

	d. Mire poix	Terdiri dari wortel, daun bawang, batang sledri, dan bawang bombay diletakkan pada piring putih.	Zoom in	Foto 17
	e. Bouquet Garnie	Di ikat menjadi 1 dengan tali. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 18
	f. Basic Consomme	Ditempatkan pada bowl bening.	Zoom in	Foto 19
	g. Kentang	Terdiri dari 2 buah kentang. 1 buah utuh dan telah dikupas kulitnya, 1 buah dipotong julienne. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 20
	h. Wortel	Terdiri dari 2 buah wortel. 1 buah berbentuk utuh dan sudah dikupas, dan 1 buah dipotong julienne. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 21
	i. Buncis	Terdiri dari 5 buah buncis. 2 buah berbentuk utuh, dan 3 buah dipotong julienne. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 22
	j. Garam	Sama seperti bahan cream soup.	Zoom in	Foto 9
	k. Lada	Sama seperti bahan cream soup.	Zoom in	Foto 10
	l. Daun bawang	Daun bawang dipotong slice dan 1 buah utuh. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 23
	m. French bread	2 buah potong french bread	Zoom in	Foto 43
2	Foto hasil produk	Consomme julienne yang sudah dihidangkan dalam soup cup dan dialasi dengan saucer. Garnish yang digunakan daun bawang dengan pendamping french bread.	Zoom out	Foto 27
Minestrone Soup				
1	Foto Bahan			
	a. White stock	Ditempatkann pada bowl bening.	Zoom in	Foto 1
	b. Margarine	Margarin diletakkan pada piring kecil berwarna putih.	Zoom in	Foto 3
	c. Bawang bombay	1 buah bawang bombay utuh dan 1 buah yang telah dichopped. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 28
	d. Bawang putih	1 buah bawang putih dan 1 buah yang telah di chopped. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 29
	e. Daun bawang	Daun bawang dipotong slice dan 1 buah utuh. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 23

	f. Wortel	Terdiri dari 2 buah wortel. Wortel 1 buah berbentuk utuh dan telah dikupas kulitnya, 1 buah dengan potongan paysanne. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 30
	g. Kubis	2 lembar kubis utuh, dan 1 lembar di potong paysanne. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 31
	h. Kentang	Terdiri dari 1 buah kentang yang dibagi menjadi 2 bagian. Setengah bagian berbentuk utuh dan telah dikupas kulitnya, setengah bagian lagi dipotong paysanne. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 32
	i. Tomato paste	Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 33
	j. Sledri	Sledri utuh dan sledri yang telah di chopped. Diletakkan pada piring kecil berwarna putih.	Zoom in	Foto 34
	k. Kedelai putih	Kacang kedelai yang ditampilkan yang sudah direbus dan yang belum direbus. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 35
	l. Spaghetti	10-15 buah diletakkan pada gelas bening, dan 5-7 buah dipotong ukuran 2 cm. Diletakkan pada piring segi empat berwarna hitam.	Zoom in	Foto 36
	m. Tomato concase	1 buah tomat yang telah di blanch dan kilutnya dikupas setengah, dan chopped tomat. Diletakkan pada piring segi empat berwarna putih.	Zoom in	Foto 37
	n. Parsley	Parsley utuh dan parsley yang telah di chooped. Diletakkan pada piring kecil berwarna putih.	Zoom in	Foto 38
	o. Basil	Diletakkan pada piring kecil berwarna putih.	Zoom in	Foto 39
	p. Keju	Keju berbentuk parutan. Diletakkan pada piring kecil berwarna hitam.	Zoom in	Foto 40
	q. Garam	Sama seperti bahan cream soup.	Zoom in	Foto 9
	r. Lada	Sama seperti bahan cream soup.	Zoom in	Foto 10
	s. French bread	2 buah potong french bread	Zoom in	Foto 43
2	Foto hasil produk	Minestrone soup yang sudah dihidangkan dalam soup cup dan dialasi dengan saucer, garnish yang digunakan keju parut dengan	Zoom out	Foto 42

		pendamping french bread		
3	Foto alat pengolahan			
	Cream Of Corn Soup			
	a. Stock pot	Terdiri dari tutup dan badan panci.	Zoom out	Foto12
	b. Bowl	1 buah bowl berwarna bening	Zoom in	
	c. Leadle	1 buah	Zoom in	
	d. Wooden spoon	1 buah	Zoom in	
	e. Skimmer	1 buah	Zoom in	
	f. Knife	1 buah	Zoom in	
	g. Cutting board	1 buah	Zoom in	
4	Foto alat penyajian			
	a. Soup cup	Terdiri dari 1 buah soup cup dan 1 buah saucer	Zoom out	Foto 13
5	Foto alat pengolahan			
	Consomme Julienne			
	Foto alat pengolahan basic consomme	Sama dengan alat pengolahan pada cream soup tetapi tidak menggunakan <u>blender</u> dan ditambah dengan <u>tammy cloth</u>	Zoom in	Foto 24
	Foto alat pengolahan consomme julienne	Sama dengan alat pengolahan pada basic consomme tetapi tidak menggunakan <u>blender</u> dan <u>tammy cloth</u>	Zoom in	Foto 25
6	Foto alat penyajian basic consomme	Bowl bening 1 buah	Zoom in	Foto 26
	Foto alat penyajian consomme julienne	Sama dengan alat penyajian pada cream soup	Zoom in	Foto 13
7	Foto alat pengolahan			
	Minestrone Soup			
	Foto alat pengolahan minestrone soup	Sama dengan alat pengolahan pada cream soup tetapi tidak menggunakan <u>blender</u> dan <u>skimmer</u> . Dan ditambah dengan <u>sauce pan</u> .	Zoom in	Foto 41
8	Foto alat penyajian			
	b. Soup cup	Sama dengan alat penyajian pada cream soup	Zoom out	Foto 13